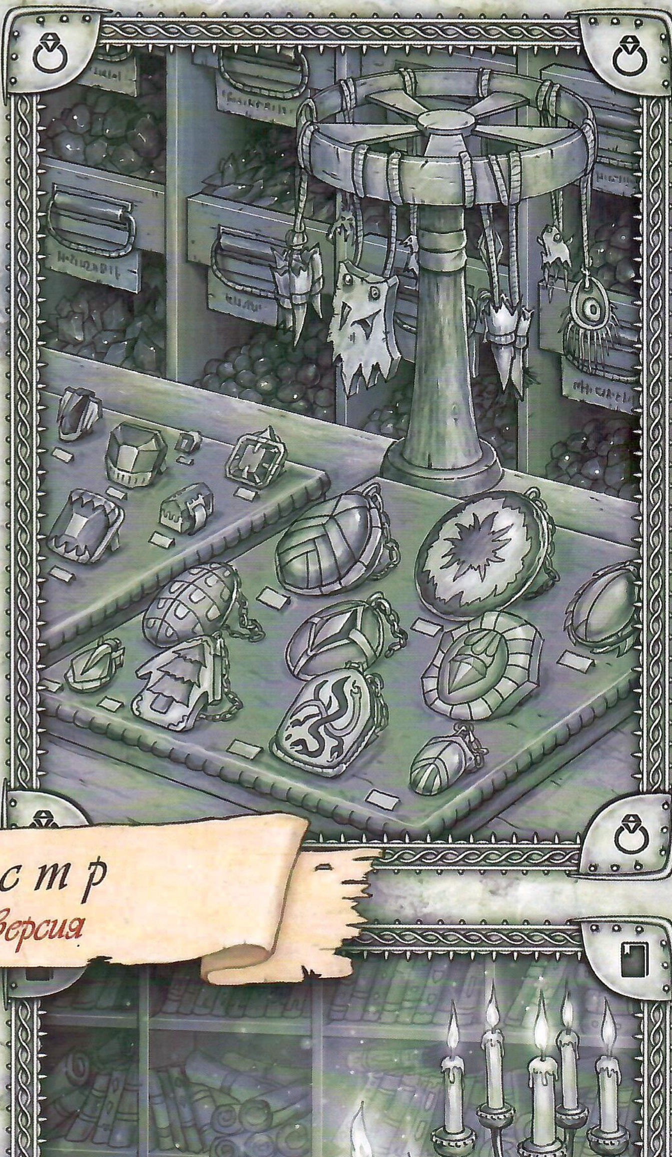
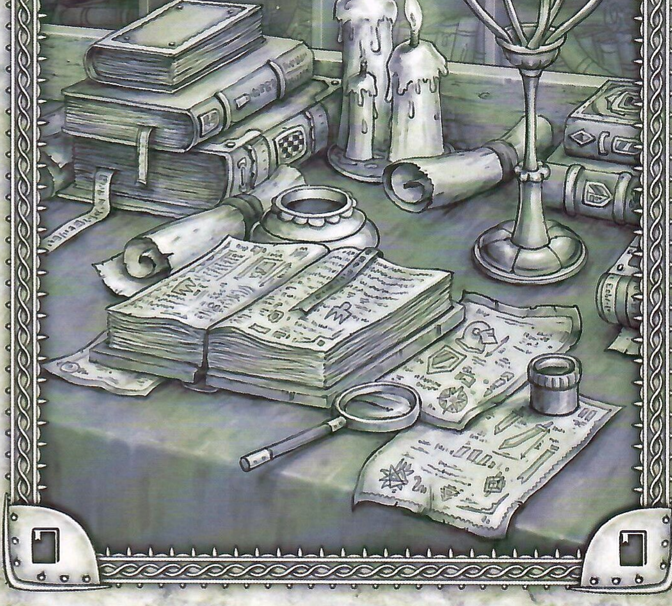
V T N L

via the new legends



Реестр

прото-версия



«Витиэнэль» - настольная ролевая игра Эленорна Маэтора

ЭЛЕНОРН МАЭТОР

V·T·N·L
via the new legends

Реестр

(прото-версия)

«Витиэнэль» — настольная ролевая игра
www.vtnl.ru

Москва
2016

УДК 882
ББК 84 (2Рос-Рус) 6
Э45

Посвящается Дж. Р. Р. Толкиену

Э45 **Эленорн Маэтор (Галутва М.В.)**
VTNL – Реестр (прото-версия)
М.: ООО «ИПЦ „Маска"», 2016 — 268 с.

ISBN 978-5-906863-60-7

VTNL (произносится «Витиэнэль») – это уникальная настольно-компьютерная ролевая система и игра о приключениях в фэнтезийном мире. VTNL полностью построена на собственной механике, которая тщательно продумывалась и выверялась более 14 лет!

Чтобы начать ориентироваться в системе VTNL, сперва следует прочитать Книгу Базовых Правил. Реестр – это вторая книга по VTNL. Она представляет собой базу данных игры и включает в себя различные Реестры, в которых даны описания и характеристики предметов, существ, умений, местностей и т. д.

На официальном сайте игры (www.vtnl.ru) можно найти вспомогательные текстовые, аудио и видео материалы. Они помогут быстрее понять основные принципы VTNL и приступить к самому игровому процессу.

Если у Вас возникли вопросы по правилам,
воспользуйтесь форумом на официальном сайте игры:

www.vtnl.ru

Автор выражает особую благодарность за помощь в создании игры:
Сергею «Зайцу» Ионину, Александру «Бобу» Владимирову, Роману «Ромегу» Юдину,
Сергею «Сергиусу» Ткаченко, Константину Золотову, Веронике Ершовой, Артему Охрименко,
Ивану Коржавину и, конечно же, маме — Людмиле Коржавиной.

Автор и разработчик игры: *Эленорн Маэтор (Михаил Галутва)*
Обложка и иллюстрации: *Константин Золотов*
Верстка: *Александр Кудрявцев*

Все права защищены. Ни одна из частей настоящего издания и все издание в целом не могут быть воспроизведены, сохранены на печатных формах или любым другим способом обращены в иную форму хранения информации: электронным, механическим, фотокопировальным и другими – без предварительного согласования с автором игры. Если Вы нашли ошибку в книге или у Вас есть идеи и предложения по проекту VTNL, Вы можете связаться с автором игры по электронной почте: info@vtnl.ru

УДК 882
ББК 84 (2Рос-Рус) 6
Э45

ISBN 978-5-906863-60-7

© VTNL – via the new legends, 2000-2016
© Эленорн Маэтор (Галутва М.В.), автор правил и текста, 2016

V·T·N·L

Реестр

Содержание

Введение 4
Реестр Алхимических Жидкостей 8
Реестр Амуниции 21
Реестр Артефактовых Свойств 32
Реестр Жилья 46
Реестр Имен 50
Реестр Категорий Передвижения 56
Реестр Местностей 63
Реестр Минералов (арт-свойства бижутерии) 71
Реестр Оружия 76
Реестр Предметов 91
Реестр Сапов 109
Реестр Состояний 141
Реестр Существ 152
Реестр Темпов Развития 207
Реестр Умений 214
Реестр Урона 242
Реестр Характеристик и Параметров 251

Введение

СОДЕРЖАНИЕ ВВЕДЕНИЯ:

ЧТО ТАКОЕ VTNL 5
ЧТО ТАКОЕ ПРОТО-ВЕРСИЯ 5
СТРУКТУРА ИГРОВОЙ СИСТЕМЫ 5
КАК ИЗУЧАТЬ VTNL 6
КАК ЧИТАТЬ ЭТУ КНИГУ 6
ПОСВЯЩАЕТСЯ ТОЛКИЕНУ 7

ЧТО ТАКОЕ VTNL

VTNL (произносится «***Витиэнэ́ль***») — это уникальная настольно-компьютерная ролевая *система* и игра о приключениях в фэнтезийном мире. В зависимости от выбранного ***региона*** (карты) в игре могут принимать участие от двух до шести человек, один из которых будет ***Мастером Игры*** (ведущим), а остальные — ***Игроками***. Каждый Игрок управляет созданным или выбранным в начале игры персонажем.

Геймплей (игровой процесс) представляет собой похождения персонажа/персонажей по фэнтезийному миру. Во время приключений персонаж получает опыт, зарабатывает и тратит деньги, улучшает свои характеристики и экипировку, сражается, выполняет различные *квесты* (задания), общается со многими интересными существами и попадает в запоминающиеся ситуации.

Для записи данных о событиях и персонажах используются тетради, а также специальные Карточки, которые распечатываются на листах А4. Случайные результаты генерируются с помощью классических ***шестигранных кубиков***. Минимальный комплект, необходимый для игры, состоит из *трех одинаковых* кубиков. Также участникам понадобится ***компьютер*** (Мастер ведет игру с помощью специального программного обеспечения), ***дайсфилд*** (поле для бросков кубиков) и различные канцелярские принадлежности (ручки, карандаши и пр.).

Сеанс VTNL может продолжаться от нескольких часов до целого дня. Общая длительность ***партии*** (завершенной истории персонажа/персонажей) прежде всего будет зависеть от региона и установленных условий. Игра на маленьком регионе при участии одного героя скорее всего займет несколько сеансов. А свободная игра на большом регионе может состоять из десятков сеансов и растянуться на несколько лет!

ЧТО ТАКОЕ ПРОТО-ВЕРСИЯ

Система VTNL разбита на базовую часть, а также ряд дополнений. Базовая система называется «***прото-версией***». *В ней недоступны магические умения и классы*, а также некоторые предметы и возможности. В будущем планируется выход правил по магии, а также ряд дополнительных блоков правил и регионов с сюжетными кампаниями.

СТРУКТУРА ИГРОВОЙ СИСТЕМЫ

В игровую систему VTNL входят следующие компоненты:

- ***Книга Базовых Правил*** (сокр. КБП) — содержит описания и примеры основных понятий, элементов и правил;
- ***Реестр*** — база данных игры, состоящая из различных Реестров, в которых даны описания и характеристики предметов, существ, умений, местностей и т.д.;
- ***Книги Регионов*** — каждая Книга Региона содержит детальную информацию по определенному игровому региону (карту, условия, описания городов и строений, сценарные квесты и пр.);
- ***Рандомайзеры*** — совокупность специальных таблиц, применяемых для генерации событий, существ, вещей и квестов; набор Рандомайзеров прилагается к Книге Региона (наборы и версии Рандомайзеров у разных регионов могут отличаться).

КБП и Реестр относятся к общим данным и представляют собой справочники, которыми могут свободно пользоваться все участники партии. Книги Регионов+Рандомайзеры — это гипертекстовые компоненты, для просмотра которых используется специальная компьютерная программа. ***Эти гипертекстовые данные предназначены только для Мастера, ведущего игру!*** Игрокам, желающим получить максимальное удовольствие от VTNL, крайне не рекомендуется просматривать информацию из Книги Региона, на котором они играют или собираются поиграть.

Помимо *программы для просмотра гипертекстовых книг* очень важным инструментом системы VTNL является *программа для проведения сражений.*

Информацию о Книгах Регионов, а также программах для VTNL можно найти на официальном сайте игры: ***www.vtnl.ru***

КАК ИЗУЧАТЬ VTNL

Игровая система VTNL очень большая по объему. Чтобы начать ориентироваться в ней, сперва следует освоить материал Книги Базовых Правил. При изучении КБП нет необходимости стараться сразу запомнить все правила. Книга Базовых Правил — это справочник, к которому Мастер или Игрок могут обращаться прямо в процессе игры.

Книга Базовых Правил содержит множество ссылок на Реестр, и для того чтобы получить полное представление о возможностях VTNL, после прочтения КБП рекомендуется ознакомиться и с этим компонентом. Впрочем, изучать Реестр можно и прямо во время игры.

Выбрать регион для игры участникам поможет аннотация, которая прилагается к каждой Книге Региона. Сами Книги Регионов, а также Рандомайзеры не предназначены для предварительного чтения. Эти компоненты состоят из множества ссылок и гипертекстовых блоков, к которым обращается Мастер только тогда, когда этого требует игровая ситуация. Для Игрока данные этих компонентов являются закрытыми! Если Мастер желает подготовиться к ведению игры и более уверенно ориентироваться в игровом мире, он может заранее ознакомиться с картой выбранного региона, его историей, сюжетом и городами.

*На официальном сайте игры (**www.vtnl.ru**) можно найти вспомогательные текстовые, аудио и видео материалы. Они помогут быстрее понять основные принципы VTNL и приступить к самому игровому процессу.*

КАК ЧИТАТЬ ЭТУ КНИГУ

Данная книга состоит из отдельных тематических Реестров, расположенных не последовательно, а просто по алфавиту. Реестры можно читать в любом порядке. Для удобства поиска информации каждый Реестр предваряется отдельным содержанием.

Перед тем, как приступить к первым играм в VTNL, настоятельно рекомендуется ознакомиться с наиболее важными Реестрами, касающимися общих моментов игровой механики. К ним относятся:

- Реестр Категорий Передвижения+Реестр Местностей — являются важным дополнением к пятой и шестой главам КБП (знать эти правила необходимо для четкого понимания работы системы передвижения!);
- Реестр Характеристик и Параметров+Реестр Состояний — являются важным дополнением к четвертой главе КБП.

В отношении других Реестров предлагается такой порядок приоритета:

- Реестр Урона
- Реестр Оружия
- Реестр Амуниции
- Реестр Алхимических Жидкостей
- Реестр Предметов
- Реестр Умений
- Реестр Существ
- Реестр Сапов
- Реестр Минералов
- Реестр Артефактовых Свойств
- Реестр Жилья

Некоторые частные моменты, описанные в этой книге, будет непросто понять в отрыве от игрового процесса. Любой непонятный блок правил следует пропускать и возвращаться к нему в том случае, если его коснется игровая ситуация.

ПОСВЯЩАЕТСЯ ТОЛКИЕНУ

Мир VTNL во многом обязан своим появлением Дж. Р. Р. Толкиену, которого некоторые не без оснований называют «отцом фэнтези». Его произведения, в особенности «Властелин Колец» и «Сильмариллион», стали основой для образов многих существ, обитающих в мире VTNL, а также имен и географических названий. Именно ***Дж. Р. Р. Толкиену*** посвящена игра VTNL.

Реестр Алхимических Жидкостей

СОДЕРЖАНИЕ РЕЕСТРА:

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 9
    ОПОЗНАНИЕ И ОБОЗНАЧЕНИЯ АЛЧЕЙ 9
НАПИТКИ 10
    НАПИТКИ ХИТ-ПОИНТОВ 10
    НАПИТКИ МАНЫ 10
ЗЕЛЬЯ 10
    ЗЕЛЬЯ ХИТ-ПОИНТОВ 11
    ЗЕЛЬЯ МАНЫ 11
СНАДОБЬЯ 12
    СНИМАЮЩИЕ СНАДОБЬЯ 12
    ОСОБЫЕ СНАДОБЬЯ 12
ЭЛИКСИРЫ 14
    ПОВЫШАЮЩИЕ ЭЛИКСИРЫ 15
    ЗАМЕНЯЮЩИЕ ЭЛИКСИРЫ 16
    ОСОБЫЕ ЭЛИКСИРЫ 17
ОГНЕННЫЕ СМЕСИ 18

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Алхимическая жидкость (или попросту ***алч***) — колба с *разовой дозой* какого-то средства. Алч нельзя использовать несколько раз или выпить не полностью, чтобы уменьшить его эффект. Также нельзя смешивать жидкости для получения новых или усиленных алчей.

Все алчи имеют размер S1/4 и делятся на пять категорий:

- ***Напитки*** — предназначены для моментального восстановления хит-поинтов или маны. Применяются употреблением внутрь.
- ***Зелья*** — предназначены для моментального восстановления большого количества хит-поинтов или маны, но могут иметь побочный эффект и присвоить персонажу состояние Tired (утомленное) или усилить это состояние. Применяются употреблением внутрь.
- ***Снадобья*** — предназначены для различных целей, среди которых снятие плохих состояний, усиление некоторых показателей, изменение внешности и пр. По большей части применяются употреблением внутрь.
- ***Эликсиры*** — особо сильные алхимические жидкости, которые используются для таких целей, как повышение параметров, оживление, стирание умений и пр. По большей части применяются употреблением внутрь. Герои и их служители имеют *ограничение* на употребление эликсиров. Лимит употребления эликсиров для героев и служителей определяется во время составления условий игры в самом начале партии.
- ***Огненные смеси*** — предназначены для нанесения урона. Применяются как метательное алхимическое средство.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

Использование алчей в режимах игры:

Основной Режим. Употребление алча в Основном Режиме не занимает времени и не тратит шагов передвижения.

Боевой Режим. В Боевом Режиме персонаж имеет доступ только к тем алчам, которые находятся в *поясных карманах*. ***Применение алча полностью занимает ход!***

Опознание и обозначения алчей

Все найденные алхимические жидкости являются ***неопознанными*** (эффект от использования неизвестен) и обозначаются словом «***Alch***». Опознать алч способны некоторые NPC (алхимик, встреченный знаток, баба-яга), а также персонаж с умением Expert 6.

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Алхимические жидкости опознаются с помощью Рандомайзера Вещей. Однажды опознанный предмет становится навсегда опознанным для всех персонажей игры. Также неопознанная жидкость может быть выпита персонажем на свой страх и риск. После употребления алча представитель персонажа определяет эффект от выпитой жидкости путем опознания с помощью Рандомайзера Вещей.

В торговых строениях продаются ***опознанные*** алхимические жидкости. Опознанная алхимическая жидкость отмечается не названием, а специальным обозначением с описанием ее эффекта.

Пример: +40 hp = алч повышает текущее значение хит-поинтов на 40;
−3 fevered = алч снимает 3 поинта состояния Fevered;
+1 bp = алч временно повышает выбранный тип бонус-поинтов на 1;
skill = алч избавляет от одного выбранного умения;
3×3 = алч наносит урон по зоне 3 на 3 клетки боевого поля.

НАПИТКИ

Напитки — средства для моментального восстановления хит-поинтов или маны. Применяются употреблением внутрь. Употребление напитка не может поднять текущее количество хит-поинтов или маны выше полного значения.

В Боевом Режиме сап может употреблять напитки только самостоятельно. Невозможно передать напиток или напоить им кого-либо другого. Употребление напитка полностью занимает ход.

В Основном Режиме напитками, восстанавливающими хит-поинты, можно лечить не только сапов, но и животных.

Информацию о животных можно найти в Реестре Существ [с. 152].

Напитки хит-поинтов

Напиток врачевания (+20 hp). *Способ использования:* выпить.
Восстанавливает 20 хит-поинтов.

Напиток заживления (+40 hp). *Способ использования:* выпить.
Восстанавливает 40 хит-поинтов.

Напиток исцеления (+60 hp). *Способ использования:* выпить.
Восстанавливает 60 хит-поинтов.

Напитки маны

Напиток сознания (+20 mn). *Способ использования*: выпить.
Восстанавливает 20 единиц маны.

Напиток мысли (+40 mn). *Способ использования*: выпить.
Восстанавливает 40 единиц маны.

Напиток духа (+60 mn). *Способ использования*: выпить.
Восстанавливает 60 единиц маны.

ЗЕЛЬЯ

Зелья — мощные средства для моментального восстановления хит-поинтов или маны, которые *действуют только на сапов*. Применяются употреблением внутрь. Употребление зелья не может поднять текущее количество хит-поинтов или маны выше полного значения. Употребление зелья связано с ***риском утомления*** и проверяется броском 1d6. Чем сильнее выпитое зелье, тем выше вероятность того, что персонажу совместно с восстановлением хитов или маны присвоится состояние Tired 1, либо еще один поинт усталости, если персонаж уже находится в состоянии Tired.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

В Боевом Режиме сап может употреблять зелья только самостоятельно. Невозможно передать зелье или напоить им кого-либо другого. Употребление зелья полностью занимает ход.

Зелья хит-поинтов

Розовое зелье (+100 hp 1/6). *Способ использования:* выпить.
Восстанавливает 100 хит-поинтов. После этого совершается бросок 1d6:
1 = персонаж получает 1 поинт состояния Tired; 2—6 = побочного эффекта нет.

Алое зелье (+150 hp 2/6). *Способ использования:* выпить.
Восстанавливает 150 хит-поинтов. После этого совершается бросок 1d6:
1—2 = персонаж получает 1 поинт состояния Tired; 3—6 = побочного эффекта нет.

Красное зелье (+200 hp 3/6). *Способ использования:* выпить.
Восстанавливает 200 хит-поинтов. После этого совершается бросок 1d6:
1—3 = персонаж получает 1 поинт состояния Tired; 4—6 = побочного эффекта нет.

Багровое зелье (+250 hp 4/6). *Способ использования:* выпить.
Восстанавливает 250 хит-поинтов. После этого совершается бросок 1d6:
1—4 = персонаж получает 1 поинт состояния Tired; 5—6 = побочного эффекта нет.

Черное зелье (+300 hp 5/6). *Способ использования:* выпить.
Восстанавливает 300 хит-поинтов. После этого совершается бросок 1d6:
1—5 = персонаж получает 1 поинт состояния Tired; 6 = побочного эффекта нет.

Зелья маны

Пурпурное зелье (+100 mn 1/6). *Способ использования:* выпить.
Восстанавливает 100 единиц маны. После этого совершается бросок 1d6:
1 = персонаж получает 1 поинт состояния Tired; 2—6 = побочного эффекта нет.

Синее зелье (+150 mn 2/6). *Способ использования:* выпить.
Восстанавливает 150 единиц маны. После этого совершается бросок 1d6:
1—2 = персонаж получает 1 поинт состояния Tired; 3—6 = побочного эффекта нет.

Лазурное зелье (+200 mn 3/6). *Способ использования:* выпить.
Восстанавливает 200 единиц маны. После этого совершается бросок 1d6:
1—3 = персонаж получает 1 поинт состояния Tired; 4—6 = побочного эффекта нет.

Бирюзовое зелье (+250 mn 4/6). *Способ использования:* выпить.
Восстанавливает 250 единиц маны. После этого совершается бросок 1d6:
1—4 = персонаж получает 1 поинт состояния Tired; 5—6 = побочного эффекта нет.

Белое зелье (+300 mn 5/6). *Способ использования:* выпить.
Восстанавливает 300 единиц маны. После этого совершается бросок 1d6:
1—5 = персонаж получает 1 поинт состояния Tired; 6 = побочного эффекта нет.

СНАДОБЬЯ

Снадобья — алхимические жидкости, предназначенные для различных целей, среди которых снятие плохих состояний, усиление некоторых показателей, изменение внешности и пр. По большей части применяются употреблением внутрь.

Снадобья делятся на две категории:

- ***снимающие снадобья*** — снимают плохие состояния или поинты состояний;
- ***особые снадобья*** — имеют различные эффекты.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

В Боевом Режиме сап может применять снадобья только самостоятельно. Невозможно передать снадобье или напоить им кого-либо другого. Применение снадобья полностью занимает ход.

Снимающие снадобья

Снадобье диеты (−3 hungry или −3 hun). *Способ использования*: выпить.

Применяется при состоянии Hungry. Моментально снимает 3 поинта голода. Кроме этого употребленное снадобье диеты расценивается как съеденная фуда (т. е. если персонаж употребил снадобье диеты, считается, что он в этот день поел).

Снадобье бодрости (−1 tired или −1 tir). *Способ использования*: выпить.

Применяется при состоянии Tired. Моментально снимает 1 поинт усталости.

Лекарство (−3 fevered или −3 fev). *Способ использования*: выпить.

Применяется при состоянии Fevered. Моментально снимает 3 поинта заболевания.

Противоядие (−2 poisoned или −2 poi). *Способ использования*: выпить.

Применяется при состоянии Poisoned. Моментально снимает 2 поинта отравления.

Святая вода (–cursed или –cur). *Способ использования*: выпить.

Применяется при состоянии Cursed. Моментально снимает чары проклятья.

Трезвая вода (–drunk). *Способ использования*: выпить.

Применяется при состоянии Drunk. Моментально снимает все поинты опьянения.

Особые снадобья

Яд (+poisoned или +poi). *Способ использования*: выпить.

Отравляет и присваивает состояние Poisoned 1. Состояние Poisoned может быть присвоено только сапу и начинает действовать сразу. Если сап уже находится в состоянии Poisoned, кол-во поинтов отравления увеличивается на 1.

Снадобье мощи (+10% dmg). *Способ использования*: выпить.
Этот алч можно использовать ***только в Боевом Режиме!***
Употребление снадобья *до конца боя* дает сапу следующую прибавку:

- +10% к значению наносимого оружейного урона и N-dmg (до крита и AC!).

При повторном употреблении этого снадобья в течение одного боя эффект не складывается! Данная процентная прибавка к урону складывается с процентными прибавками к урону за умение Night vision и/или выпитый эликсир экстаза.

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Снадобье доблести (+1 bp). *Способ использования*: выпить.
Этот алч можно использовать ***только в Боевом Режиме!***
Употребление снадобья *до конца боя* дает сапу следующую прибавку:

- +1 бонус-поинт по выбору (Att bp, Arc bp, Def bp, Wiz bp или Spi bp).

При повторном употреблении этого снадобья в течение одного боя бонус-поинт от предыдущего снадобья доблести пропадает!

Снадобье света (–nvis). *Способ использования:* разбить колбу (прием этого алча внутрь не даст никакого эффекта).
Этот алч можно использовать ***только в Боевом Режиме!***
Применяется для деактивации режима «ночного боя». Сразу после разбития колбы боевое пространство освещается мягким светом, и существа, обладающие способностью *Night vision* (ночное зрение), лишаются соответствующих бонусов. Эффект длится *до конца боя* (либо до использования снадобья мрака).

Информацию о способности Night vision можно найти
в Реестре Существ [с. 152], а также в Реестре Умений [с. 214].

Снадобье мрака (+nvis). *Способ использования:* разбить колбу (прием этого алча внутрь не даст никакого эффекта).
Этот алч можно использовать ***только в Боевом Режиме!***
Применяется для активации режима «ночного боя». Сразу после разбития колбы боевое пространство окутывается тьмой, и существа, обладающие способностью *Night vision* (ночное зрение), получают соответствующие бонусы. Эффект длится *до конца боя* (либо до использования снадобья света).

Информацию о способности Night vision можно найти
в Реестре Существ [с. 152], а также в Реестре Умений [с. 214].

Снадобье фауны (+animal). *Способ использования:* облить животное (прием этого алча внутрь не даст никакого эффекта).
Этот алч можно использовать ***только в Основном Режиме!***
Действует только на существ категории «животные» и применяется для их оживления. Полностью восстанавливает хит-поинты погибшего зверя и оживляет его. Если применить это снадобье на раненом животном, хит-поинты зверя полностью восстановятся.
Это снадобье нельзя использовать для оживления животных в Боевом Режиме!

Информацию о животных можно найти в Реестре Существ [с. 152].

Снадобье разочарования (–art). *Способ использования*: облить артефакт (прием этого алча внутрь не даст никакого эффекта).

Этот алч можно использовать ***только в Основном Режиме!***

Применяется для рассеивания арт-свойств. Сбрасывает с оружия или предмета амуниции артефактовое свойство и превращает его в обычный предмет. Не действует на бижутерию. Одним таким снадобьем возможно «разочаровать» только один артефакт.

Информацию об артефактах можно найти в Реестре Артефактовых Свойств [с. 32].

Снадобье обмана (mask). *Способ использования*: выпить.

Этот алч можно использовать ***только в Основном Режиме!***

Временно изменяет внешность и голос персонажа на внешность и голос существа любой другой расы (по выбору). Такая маскировка может позволить персонажу общаться с сапами вражеской расы или даже проникнуть в их город.

Выпитое снадобье стабильно действует до конца текущего дня, а также следующие 2 дня. Далее утром каждого дня персонаж должен проходить проверку действия снадобья с помощью броска 1d6.

Утро 4-го дня. 1 = действие прекратилось; 2—6 = действие продолжается.
Утро 5-го дня. 1—2 = действие прекратилось; 3—6 = действие продолжается.
Утро 6-го дня. 1—3 = действие прекратилось; 4—6 = действие продолжается.
Утро 7-го дня. 1—4 = действие прекратилось; 5—6 = действие продолжается.
Утро 8-го дня. 1—5 = действие прекратилось; 6 = действие продолжается.
Утро 9-го дня. Действие снадобья прекратилось.

Проверка действия снадобья обмана имеет приоритет в начале дня перед всеми остальными вычислениями (состоянием, регенерацией, фудой).

Если персонажа, находящегося во вражеском городе, замечают в истинном обличье, его сразу же усыпляют и схватывают городские стражи-колдуны, вызванные бдительными жителями. На следующий день персонажа казнят.

Если персонаж погибает, ему присваивается состояние Dead! Тело погибшего персонажа помещается в стояночную локацию в этой же клетке, которая будет существовать в течение семи следующих дней.

Информацию об оживлении/возрождении можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

ЭЛИКСИРЫ

Эликсиры — особо сильные алхимические жидкости, которые используются для таких целей, как повышение параметров, оживление, стирание умений и прочее. По большей части применяются употреблением внутрь. Действуют только на сапов.

Герои и их служители имеют *ограничение* на употребление эликсиров. Лимит употребления эликсиров для героев и служителей определяется во время составления условий игры в самом начале партии.

Сведения об эликсирах отмечаются в Карточке Героя в пункте, обозначенном картинкой колбы. Он расположен на одной строке с параметром Strength. Слева от косой черты отмечается общий лимит данной партии на употребление эликсиров (это значение остается неизменным всю игру). Справа от косой черты отмечается оставшееся от общего лимита количество возможностей употребить эликсир. При употреблении любого эликсира этот показатель понижается на 1. Исключением является *антиэликсир* (попадается очень редко), употребление которого не понижает, а повышает текущий лимит эликсиров на 1 (если персонаж, еще не пробовавший эликсиров, выпивает антиэликсир, количество возможностей употребления эликсиров становится выше изначального лимита).

Значение показателя «Эликсиры» следует менять в Карточке персонажа сразу же после употребления эликсира, и только после этого переходить к произведенному эффекту!

Когда лимит эликсиров доходит до нуля, персонаж приобретает иммунитет к действию эликсиров (за исключением антиэликсира).

Эликсиры делятся на три категории:

- ***повышающие эликсиры*** — повышают *натуральное* значение определенного основного параметра (эликсир не может повысить значение параметра выше натурального максимума!);
- ***заменяющие эликсиры*** — понижают натуральное значение определенного основного параметра, а взамен дают 1 PTD, который нужно потратить на развитие какого-нибудь основного параметра или умения;
- ***особые эликсиры*** — имеют различные эффекты.

Максимальные натуральные значения параметров можно найти в Реестре Характеристик и Параметров [с. 251] в разделах «Основные параметры» и «Расы».

В Боевом Режиме сап может применять эликсиры только самостоятельно. Невозможно передать эликсир или напоить им кого-либо другого. Применение эликсира полностью занимает ход.

Если персонаж выпивает эликсир во время боя, следует сразу же понизить значение показателя «Эликсиры» в его Карточке (так как после боя участники могут просто забыть об этом), и только после этого переходить к произведенному эффекту!

Повышающие эликсиры

Эликсир Атаки (+1 Att). *Способ использования*: выпить.
Повышает натуральное значение Attack на 1.

Эликсир Силы (+1 Str). *Способ использования*: выпить.
Повышает натуральное значение Strength на 1.

Эликсир Стрельбы (+1 Arc). *Способ использования*: выпить.
Повышает натуральное значение Archery на 1.

Эликсир Ловкости (+1 Dex). *Способ использования*: выпить.
Повышает натуральное значение Dexterity на 1.

Эликсир Защиты (+1 Def). *Способ использования*: выпить.
Повышает натуральное значение Defence на 1.

Эликсир Живучести (+1 Vit). *Способ использования*: выпить.
Повышает натуральное значение Vitality на 1.

Эликсир Чар (+1 Wiz). *Способ использования*: выпить.
Повышает натуральное значение Wizardry на 1.

Эликсир Духовности (+1 Spi). *Способ использования*: выпить.
Повышает натуральное значение Spirituality на 1.

Заменяющие эликсиры

Эликсир немощи (−1 Att, +1 PTD). *Способ использования*: выпить.

Понижает натуральное значение Attack на 1, а взамен дает 1 PTD, который нужно потратить на развитие какого-нибудь основного параметра или умения. Оставлять PTD «на потом» нельзя. Если Attack = 1, то выпитый эликсир не сократит параметр и не даст персонажу PTD, но все равно понизит значение параметра «Эликсиры».

Эликсир бессилия (−1 Str, +1 PTD). *Способ использования*: выпить.

Понижает натуральное значение Strength на 1, а взамен дает 1 PTD, который нужно потратить на развитие какого-нибудь основного параметра или умения. Оставлять PTD «на потом» нельзя. Если Strength = 1, то выпитый эликсир не сократит параметр и не даст персонажу PTD, но все равно понизит значение параметра «Эликсиры».

Эликсир неточности (−1 Arc, +1 PTD). *Способ использования*: выпить.

Понижает натуральное значение Archery на 1, а взамен дает 1 PTD, который нужно потратить на развитие какого-нибудь основного параметра или умения. Оставлять PTD «на потом» нельзя. Если Archery = 1, то выпитый эликсир не сократит параметр и не даст персонажу PTD, но все равно понизит значение параметра «Эликсиры».

Эликсир неуклюжести (−1 Dex, +1 PTD). *Способ использования*: выпить.

Понижает натуральное значение Dexterity на 1, а взамен дает 1 PTD, который нужно потратить на развитие какого-нибудь основного параметра или умения. Оставлять PTD «на потом» нельзя. Если Dexterity = 1, то выпитый эликсир не сократит параметр и не даст персонажу PTD, но все равно понизит значение параметра «Эликсиры».

Эликсир беззащитности (−1 Def, +1 PTD). *Способ использования*: выпить.

Понижает натуральное значение Defence на 1, а взамен дает 1 PTD, который нужно потратить на развитие какого-нибудь основного параметра или умения. Оставлять PTD «на потом» нельзя. Если Defence = 1, то выпитый эликсир не сократит параметр и не даст персонажу PTD, но все равно понизит значение параметра «Эликсиры».

Эликсир уязвимости (−1 Vit, +1 PTD). *Способ использования*: выпить.

Понижает натуральное значение Vitality на 1, а взамен дает 1 PTD, который нужно потратить на развитие какого-нибудь основного параметра или умения. Оставлять PTD «на потом» нельзя. Если Vitality = 1, то выпитый эликсир не сократит параметр и не даст персонажу PTD, но все равно понизит значение параметра «Эликсиры».

Эликсир бездарности (−1 Wiz, +1 PTD). *Способ использования*: выпить.

Понижает натуральное значение Wizardry на 1, а взамен дает 1 PTD, который нужно потратить на развитие какого-нибудь основного параметра или умения. Оставлять PTD «на потом» нельзя. Если Wizardry = 0, то выпитый эликсир не сократит параметр и не даст персонажу PTD, но все равно понизит значение параметра «Эликсиры».

Эликсир бездуховности (−1 Spi, +1 PTD). *Способ использования*: выпить.

Понижает натуральное значение Spirituality на 1, а взамен дает 1 PTD, который нужно потратить на развитие какого-нибудь основного параметра или умения. Оставлять PTD «на потом» нельзя. Если Spirituality = 0, то выпитый эликсир не сократит параметр и не даст персонажу PTD, но все равно понизит значение параметра «Эликсиры».

Особые эликсиры

Эликсир случайности (–++р). *Способ использования*: выпить.

Случайным образом повышает или понижает натуральное значение какого-то из основных параметров на 1. Действие эликсира определяется ***после его употребления*** с помощью двух бросков.

Первый бросок 3d6 определяет основной параметр:
3 или 11 — Attack
4 или 12 — Strength
5 или 13 — Defence
6 или 14 — Wizardry
7 или 15 — Spirituality
8 или 16 — Archery
9 или 17 — Dexterity
10 или 18 — Vitality
Второй бросок 1d3: 1 = понижение параметра; 2 и 3 = повышение параметра.

Панацея (cure-all). *Способ использования*: выпить.

Универсальное лечебно-оздоровительное средство. Употребление этого эликсира моментально восстанавливает все потерянные хит-поинты и ману, а также снимает следующие негативные состояния (снимает любое количество поинтов состояния): Hungry, Tired, Fevered, Poisoned, Cursed, Drunk.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

Эликсир забвения (–skill). *Способ использования*: выпить.

Употребление эликсира моментально избавляет персонажа от одного выбранного умения. Умение стирается из Карточки персонажа вместе со значением развитости (при стирании *боевого* умения персонаж также лишается прибавки к соответствующему основному параметру/параметрам).

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Эликсир мастерства (+1 skill). *Способ использования*: выпить.

Повышает значение любого умения по выбору на 1. Эликсир не может повысить значение умения выше его максимального значения!

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Эликсир экстаза (E). *Способ использования*: выпить.

Этот алч можно использовать ***только в Боевом Режиме!***

Употребление эликсира *до конца боя* дает сапу следующие прибавки:
- +1 ко всем основным бонус-поинтам (+1 Att bp, +1 Arc bp, +1 Def bp, +1 Wiz bp, +1 Spi bp);
- +1 к итоговому значению скорости (+1 Spd);
- +10% к значению наносимого оружейного урона и N-dmg (до крита и AC!).

При повторном употреблении этого эликсира в течение одного боя эффект не складывается! При этом процентная прибавка к урону складывается с процентными прибавками к урону за умение Night vision и/или выпитое снадобье мощи.

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Живая вода (lwat). *Способ использования:* облить сапа (прием этого алча внутрь не даст никакого эффекта).

Этот алч можно использовать ***только в Основном Режиме!***

Действует только на сапов и применяется для их оживления. Полностью восстанавливает хит-поинты и ману сапа и оживляет его (дополнительные жизни при этом не отнимаются!). Живая вода понижает лимит эликсиров на 1 не тому, кто оживляет, а ***тому, кого оживляют.***

Этот эликсир нельзя использовать для оживления в Боевом Режиме!

Информацию об оживлении персонажа можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

Антиэликсир (+1 elix). *Способ использования*: выпить.

Употребление этого алча повышает оставшийся лимит эликсиров на 1!

ОГНЕННЫЕ СМЕСИ

Огненная смесь — это колба с взрывчатым веществом, предназначенная для метания *только в Боевом Режиме.* Употребление огненной смеси внутрь присваивает сапу состояние Poisoned 1. Если персонаж уже находится в состоянии Poisoned, кол-во поинтов отравления увеличивается на 1.

Существует четыре вида огненных смесей:

- ***«Танцующий огонь»*** — наносит урон одному выбранному существу;
- ***«Зов предков»*** — поражает область 3×3 клеток боевого поля;
- ***«Облако смерти»*** — поражает область 4×4 клеток боевого поля;
- ***«Конец света»*** — поражает область 5×5 клеток боевого поля.

Радиус метания колбы. Персонаж может метать колбу с «Танцующим огнем» в любое существо на боевом поле на расстояние ***не далее 15 клеток.*** Остальные смеси бросаются не в конкретное существо, а в область клеток и могут нанести урон тем, кто окажется в этой области. Максимальный радиус метания для таких смесей рассчитывается не по центру области поражения, а *по дальней клетке* области поражения (относительно бросающего) и также составляет 15 клеток.

Метание огненной смеси. Несовместимо с передвижением, полностью занимает ход и требует проверки попадания.

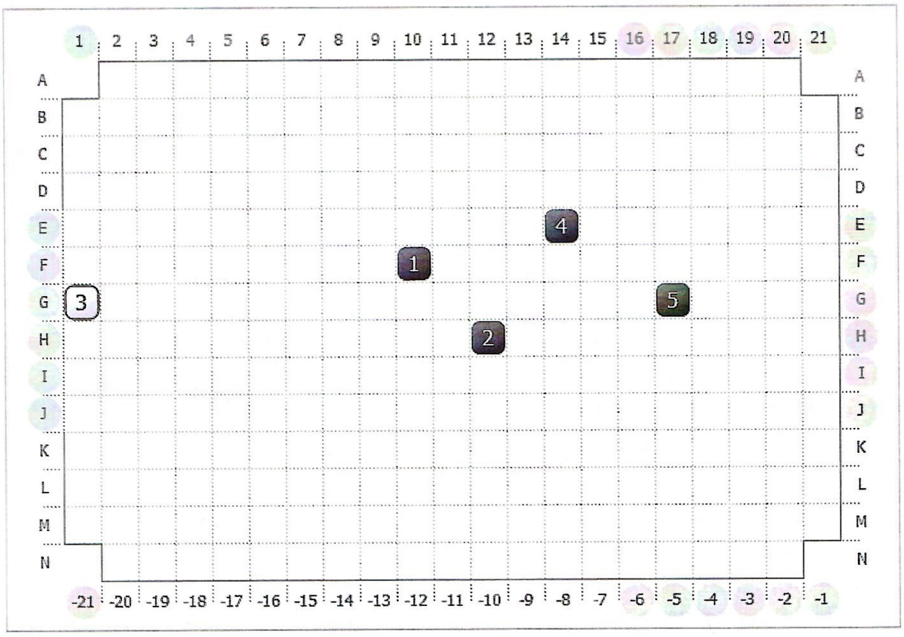
Проверка попадания. Совершается с помощью встречных бросков 2d6 (как и другие проверки успешности атаки/отражения), но при этих бросках ***не учитываются никакие бонус-поинты и штрафы от негативных состояний.***

При метании колбы, поражающей область клеток, бросок атакующего существа устанавливает *общее число* атаки для всех, кто попадает в зону поражения. После этого каждое существо, попадающее в зону поражения смеси, совершает индивидуальный бросок отражения в порядке инициативы (нумерации фишек). Если число атаки меньше числа отражения = смесь не наносит урон существу. Если число атаки больше или равно числу отражения = смесь наносит урон. Урон вычисляется для каждого пострадавшего индивидуально.

Урон от огненных смесей называется ***FM-dmg.*** На него действует только половина АС и вообще не действует Mres!

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

__Пример__:



Герой (фишка №3) решает использовать огненную смесь «Облако смерти» (поражает область 4×4 клеток боевого поля), которая лежит у него в кармане. Максимальный радиус метания смесей составляет 15 клеток и рассчитывается по *дальней клетке* области поражения (относительно бросающего). В данном случае при метании колбы на максимальное расстояние, она сможет поразить клетки в рядах 16–15–14–13. Поскольку существо №5 оказывается на недосягаемом расстоянии, а существа №1 и №4 стоят слишком далеко друг от друга, в зону поражения колбы могут попасть не более двух существ: *либо* №1 и №2, *либо* №2 и №4.

Герой достает колбу и закидывает ее в область линий E–F–G–H и рядов 12–11–10–9 (*при использовании предмета, участники стирают его из Карточки Героя!*). В зоне поражения оказываются существа №1 и №2. Никакие бонус-поинты при проверке метания колбы не учитываются. Игрок совершает бросок 2d6, который устанавливает *общее число* атаки для всех, кто попадает в зону поражения. Выпадает 5. Каждое существо, попадающее в зону поражения смеси, совершает индивидуальный бросок отражения в порядке инициативы.

Первым эту атаку пытается отразить существо №1. При броске отражения на 2d6 также выпадает 5. Равенство работает в пользу атакующего, поэтому взрыв огненной смеси наносит существу №1 урон. Игрок совершает броски определения урона и выясняет, что наносимый взрывом FM-dmg = 76. Класс брони существа №1 = 70, но на FM-dmg действует только половина AC. 70 / 2 = 35. Это значит, что класс брони в данном случае сократит наносимый урон на 3.76−3 = 73. В результате взрыва огненной смеси существо №1 теряет 73 хит-поинта.

Настает черед отражения этой атаки существом №2. При броске отражения на 2d6 выпадает 9, поэтому взрыв огненной смеси не задевает существо №2. Ход героя заканчивается.

«Танцующий огонь» (FM7080). *Способ использования:* бросить в существо.
*Этот алч можно использовать **только в Боевом Режиме!***
Наносит FM-dmg существу, проигравшему бросок отражения атаки.
FM-dmg = 70—80 и определяется броском (2d6−2)+70. На FM-dmg действует половина AC. Минимальный урон от смеси = 35 (независимо от значения AC).

«Зов предков» (3×3). *Способ использования:* бросить в выбранную область.

*Этот алч можно использовать **только в Боевом Режиме!***

Поражает область 3×3 клеток боевого поля и наносит FM-dmg каждому существу (в этой области), проигравшему бросок отражения атаки.

FM dmg = 30—90 и определяется броском (1d6+2)×10+(2d6−2) для каждого пострадавшего индивидуально. На FM-dmg действует половина AC. Минимальный урон от смеси = 15 (независимо от значения AC).

«Облако смерти» (4×4). *Способ использования:* бросить в выбранную область.

*Этот алч можно использовать **только в Боевом Режиме!***

Поражает область 4×4 клеток боевого поля и наносит FM-dmg каждому существу (в этой области), проигравшему бросок отражения атаки.

FM dmg = 30—90 и определяется броском (1d6+2)×10+(2d6−2) для каждого пострадавшего индивидуально. На FM-dmg действует половина AC. Минимальный урон от смеси = 15 (независимо от значения AC).

«Конец света» (5×5). *Способ использования:* бросить в выбранную область.

*Этот алч можно использовать **только в Боевом Режиме!***

Поражает область 5×5 клеток боевого поля и наносит FM-dmg каждому существу (в этой области), проигравшему бросок отражения атаки.

FM dmg = 30—90 и определяется броском (1d6+2)×10+(2d6−2) для каждого пострадавшего индивидуально. На FM-dmg действует половина AC. Минимальный урон от смеси = 15 (независимо от значения AC).

Реестр Амуниции

СОДЕРЖАНИЕ РЕЕСТРА:

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 22
  СЛОТЫ ЭКИПИРОВКИ 22
  REQ-ПОКАЗАТЕЛЬ 22
  СИСТЕМА РАЗМЕРОВ НАТЕЛЬНОЙ АМУНИЦИИ 22
ЩИТЫ 23
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОДЕЖДА 25
ЗАЩИТА ГОЛОВЫ 26
  ЛЕГКАЯ ЗАЩИТА ГОЛОВЫ 26
  ТЯЖЕЛАЯ ЗАЩИТА ГОЛОВЫ 26
ЗАЩИТА ТЕЛА 27
  ЛЕГКАЯ ЗАЩИТА ТЕЛА 27
  ТЯЖЕЛАЯ ЗАЩИТА ТЕЛА 28
ЗАЩИТА НОГ 30
  ЛЕГКАЯ ЗАЩИТА НОГ 30
  ТЯЖЕЛАЯ ЗАЩИТА НОГ 30

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Амуниция — это предметы для защиты тела. Их использование в экипировке повышает показатель Armour class, который отвечает за сокращение многих видов получаемого урона. Амуниция применяется сапами и полусапами (гоблинами и орками) и делится на следующие категории:

- ***щиты***;
- ***дополнительная одежда*** (относится к легкой защите);
- ***защита головы*** (подразделяется на легкую и тяжелую защиту);
- ***защита тела*** (подразделяется на легкую и тяжелую защиту);
- ***защита ног*** (подразделяется на легкую и тяжелую защиту).

Каждый предмет амуниции обладает показателем ***AC*** (класс брони). Чем выше значение AC, тем эффективнее предмет.

Пример: Leather helmet: AC 7 = шлем с показателем брони 7; Chainmail: AC 59 = кольчуга с показателем брони 59; Greaves: AC 43 = поножи с показателем брони 43.

Предмет амуниции повышает Armour class существа соответственно своему значению AC. Амуниция, используемая персонажем, записывается в его Карточке в слотах экипировки. Эти слоты обозначены картинками соответствующих предметов — щита (на картинке изображен меч и щит), капюшона, шлема, доспеха и ножных лат. Естественно, персонаж может пользоваться только одним предметом на слот!

Слоты экипировки

См. Книгу Базовых *Правил*, §4.6.1

Req-показатель

Чтобы использовать тот или иной предмет экипировки, сап должен соответствовать показателю ***req (рэк)*** этого предмета (req — от англ. «requirement»). Req-показатель для предметов категории «амуниция» — это минимальное значение параметра Strength/Сила, требующееся для того, чтобы использовать данный предмет в экипировке. Таким образом, чтобы использовать тот или иной предмет амуниции, сапу необходимо иметь достаточно Силы.

Пример: «Leather armour: AC 31 *или* AC 32 (req: Str = 16)». Чтобы надеть кожаную броню с показателем AC 31 или AC 32, итоговое значение Силы должно быть не менее 16.

Если сап не соответствует req-показателю предмета, он не может использовать этот предмет в слоте экипировки. ***Req-показатели не влияют на возможность носить предмет в рюкзаке или в руках!*** Если найденная вещь оказывается желанной, но «слишком крутой» для персонажа, он может взять ее с собой и в будущем, повысив Силу до необходимого значения, применить на деле (а точнее на теле).

Некоторые предметы экипировки (например, балахоны, сапоги) не имеют req-показателя.

Система размеров нательной амуниции

В отличие от щитов, для использования которых требуется только определенное значение Силы, нательная амуниция (дополнительная одежда, защита головы, тела и ног) имеет еще одно требование — она должна подходить своему владельцу по размеру. В системе размеров нательной амуниции действуют следующие правила:

- Нательная амуниция, которая была найдена *или же* снята с трупа *или* с NPC, не подойдет по размеру никому из игровых персонажей.
- Купленный предмет амуниции будет подходить по размеру только тому, на кого его приобрели. Если такой предмет надевается не сразу после покупки, во избежание путаницы ему следует дописать имя персонажа, для которого он покупался.

- Нательная амуниция, снятая с игрового персонажа, будет подходить по размеру только ему самому. Если такой предмет остается в игре (не продается, не выбрасывается), во избежание путаницы ему следует дописать имя персонажа, которому он подходит.

Пример: «Chainmail: AC 50 (Brego)». Эту кольчугу с показателем AC 50 может надеть только персонаж по имени Брего.

Таким образом, *вся НЕнадетая на персонажа амуниция считается* ***неподходящей*** *по размеру, если в характеристике предмета не указано имя этого персонажа!*

Неподходящий по размеру предмет амуниции не может быть использован в экипировке, пока его не перешьют/перекуют под персонажа. Если неподходящий по размеру предмет относится к легкой амуниции, его возможно *перешить в швальне* (швейной мастерской). Если неподходящий по размеру предмет относится к тяжелой амуниции (защита головы от AC 20, защита тела от AC 50, защита ног от AC 30), его возможно *перековать в кузнице*. Чтобы сдать предмет на перешивку/перековку под свой размер, персонаж должен лично явиться с этим предметом в швальню/кузницу. Если предмет надевается не сразу после перешивки/перековки, во избежание путаницы ему следует дописать имя персонажа, которому он подходит.

ЩИТЫ

За каждые 20 единиц Defence персонаж получает 1 защитный бонус-поинт, но *при использовании щита 1 защитный бонус-поинт дается за каждые 15 единиц Defence!*

Информацию о бонус-поинтах можно найти
в Реестре Характеристик и Параметров [с. 251] в разделе «Бонус-поинты».

Также щит повышает показатель Armour class персонажа соответственно своему значению AC. Используемый щит записывается во втором слоте экипировки (с изображением меча и щита).

Если персонаж использует щит — слот 3 (слот стреляющего оружия) ***оказывается недоступен***, так как в экипировке нельзя совместно носить и щит, и стреляющее оружие. В этом случае в слоте 3 необходимо начертить крестик.

Если персонаж использует двуручное оружие или стреляющее оружие, он не может взять в руку щит. В этом случае в слоте 2 необходимо начертить крестик. Если в слабой руке персонаж держит одноручное оружие, то он также не может использовать щит.

Умение Shield master повышает эффективность применения щита и дает персонажу некоторые особые возможности. Например, Shield master 12 наделяет способностью использовать щит как средство атаки и наносить S-dmg.

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Leather shield / Кожаный щит (размер S1)
Кожаные щиты бывают от AC 10 до AC 19. Req-показатель равен значению AC.
Leather shield: AC 10 (req: Str = 10)
Leather shield: AC 11 (req: Str = 11)
…
Leather shield: AC 18 (req: Str = 18)
Leather shield: AC 19 (req: Str = 19)

Wooden shield / Деревянный щит (размер S1)
Деревянные щиты бывают от AC 20 до AC 29. Req-показатель равен значению AC.
Wooden shield: AC 20 (req: Str = 20)
Wooden shield: AC 21 (req: Str = 21)
…
Wooden shield: AC 28 (req: Str = 28)
Wooden shield: AC 29 (req: Str = 29)

Round shield / Круглый щит (размер S1)
Круглые щиты бывают от AC 30 до AC 39. Req-показатель равен значению AC.
Round shield: AC 30 (req: Str = 30)
Round shield: AC 31 (req: Str = 31)
…
Round shield: AC 38 (req: Str = 38)
Round shield: AC 39 (req: Str = 39)

Kite shield / Треугольный щит (размер S1)
Треугольные щиты бывают от AC 40 до AC 49. Req-показатель равен значению AC.
Kite shield: AC 40 (req: Str = 40)
Kite shield: AC 41 (req: Str = 41)
…
Kite shield: AC 48 (req: Str = 48)
Kite shield: AC 49 (req: Str = 49)

Rectangular shield / Прямоугольный щит (размер S1)
Прямоугольные щиты бывают от AC 50 до AC 59. Req-показатель равен значению AC.
Rectangular shield: AC 50 (req: Str = 50)
Rectangular shield: AC 51 (req: Str = 51)
…
Rectangular shield: AC 58 (req: Str = 58)
Rectangular shield: AC 59 (req: Str = 59)

Heavy shield / Тяжелый щит (размер S2)
Тяжелые щиты бывают от AC 60 до AC 69. Req-показатель равен значению AC.
Heavy shield: AC 60 (req: Str = 60)
Heavy shield: AC 61 (req: Str = 61)
…
Heavy shield: AC 68 (req: Str = 68)
Heavy shield: AC 69 (req: Str = 69)

Tower shield / Башенный щит (размер S2)
Башенные щиты бывают от AC 70 до AC 79. Req-показатель равен значению AC.
Tower shield: AC 70 (req: Str = 70)
Tower shield: AC 71 (req: Str = 71)
…
Tower shield: AC 78 (req: Str = 78)
Tower shield: AC 79 (req: Str = 79)

Spiked shield / Шипованный щит (размер S3)
Шипованные щиты бывают от AC 80 до AC 89. Req-показатель равен значению AC.
Spiked shield: AC 80 (req: Str = 80)
Spiked shield: AC 81 (req: Str = 81)
…
Spiked shield: AC 88 (req: Str = 88)
Spiked shield: AC 89 (req: Str = 89)

Mithril shield / Мифрильный щит (размер S3)
Мифрильные щиты бывают от AC 90 до AC 100. Req-показатель равен значению AC.
Mithril shield: AC 90 (req: Str = 90)
Mithril shield: AC 91 (req: Str = 91)
…
Mithril shield: AC 99 (req: Str = 99)
Mithril shield: AC 100 (req: Str = 100)

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОДЕЖДА

Дополнительная одежда повышает показатель Armour class персонажа соответственно своему значению AC. В VTNL существует дополнительная одежда восьми цветов: зеленого (green), синего (blue), серого (grey), коричневого (brown), желтого (yellow), красного (red), белого (white) и черного (black). Цвет одежды никак не влияет на параметры персонажа и является просто описательным атрибутом. Надетый балахон или плащ записывается в пятом слоте экипировки (с изображением капюшона).

Дополнительная одежда относится к легкой амуниции и перешивается в швальне.

Robe / Балахон (размер S1/2)
Балахоны бывают только AC 1. Req-показатель отсутствует.
Green robe: AC 1
Blue robe: AC 1
Grey robe: AC 1
Brown robe: AC 1
Yellow robe: AC 1
Red robe: AC 1
White robe: AC 1
Black robe: AC 1

Cloak / Плащ (размер S1/2)
Плащи бывают только AC 2. Req-показатель отсутствует.
Green cloak: AC 2
Blue cloak: AC 2
Grey cloak: AC 2
Brown cloak: AC 2
Yellow cloak: AC 2
Red cloak: AC 2
White cloak: AC 2
Black cloak: AC 2

ЗАЩИТА ГОЛОВЫ

Защита головы повышает показатель Armour class персонажа соответственно своему значению AC. Надетая на голову вещь записывается в шестом слоте экипировки (с изображением шлема).

Легкая защита головы

Leather helmet / Кожаный шлем (размер S1/2)
Кожаные шлемы бывают от AC 1 до AC 9. Req-показатель отсутствует.
Leather helmet: AC 1
Leather helmet: AC 2
…
Leather helmet: AC 8
Leather helmet: AC 9

Studded helmet / Клепаный шлем (размер S1/2)
Клепаные шлемы бывают от AC 10 до AC 19. Req-показатель равен значению AC.
Studded helmet: AC 10 (req: Str = 10)
Studded helmet: AC 11 (req: Str = 11)
…
Studded helmet: AC 18 (req: Str = 18)
Studded helmet: AC 19 (req: Str = 19)

Тяжелая защита головы

Kettle hat / Капеллина (размер S1/2)
Капеллины бывают от AC 20 до AC 29. Req-показатель равен значению AC.
Kettle hat: AC 20 (req: Str = 20)
Kettle hat: AC 21 (req: Str = 21)
…
Kettle hat: AC 28 (req: Str = 28)
Kettle hat: AC 29 (req: Str = 29)

Spangenhelm / Каркасный шлем (размер S1/2)
Каркасные шлемы бывают от AC 30 до AC 39. Req-показатель равен значению AC.
Spangenhelm: AC 30 (req: Str = 30)
Spangenhelm: AC 31 (req: Str = 31)
…
Spangenhelm: AC 38 (req: Str = 38)
Spangenhelm: AC 39 (req: Str = 39)

Barbute / Барбют (размер S1)
Барбюты бывают от AC 40 до AC 49. Req-показатель равен значению AC.
Barbute: AC 40 (req: Str = 40)
Barbute: AC 41 (req: Str = 41)
…
Barbute: AC 48 (req: Str = 48)
Barbute: AC 49 (req: Str = 49)

Heaume / Большой шлем (размер S1)
Большие шлемы бывают от AC 50 до AC 59. Req-показатель равен значению AC.
Heaume: AC 50 (req: Str = 50)
Heaume: AC 51 (req: Str = 51)
…
Heaume: AC 58 (req: Str = 58)
Heaume: AC 59 (req: Str = 59)

Closed helmet / Закрытый шлем (размер S1)
Закрытые шлемы бывают от AC 60 до AC 69. Req-показатель равен значению AC.
Closed helmet: AC 60 (req: Str = 60)
Closed helmet: AC 61 (req: Str = 61)
…
Closed helmet: AC 68 (req: Str = 68)
Closed helmet: AC 69 (req: Str = 69)

Mithril helmet / Мифрильный шлем (размер S1)
Мифрильные шлемы бывают от AC 70 до AC 80. Req-показатель равен значению AC.
Mithril helmet: AC 70 (req: Str = 70)
Mithril helmet: AC 71 (req: Str = 71)
…
Mithril helmet: AC 79 (req: Str = 79)
Mithril helmet: AC 80 (req: Str = 80)

ЗАЩИТА ТЕЛА

Защита тела повышает показатель Armour class персонажа соответственно своему значению AC. Надетая защита тела записывается в седьмом слоте экипировки (с изображением доспеха).

Легкая защита тела

Leather shirt / Кожаная рубаха (размер S1/2)
Кожаные рубахи бывают от AC 1 до AC 9. Req-показатель отсутствует.
Leather shirt: AC 1
Leather shirt: AC 2
…
Leather shirt: AC 8
Leather shirt: AC 9

Leather jacket / Кожаная куртка (размер S1/2)
Кожаные куртки бывают от AC 10 до AC 19
Leather jacket: AC 10 (req: Str = 5)
Leather jacket: AC 11 или AC 12 (req: Str = 6)
Leather jacket: AC 13 или AC 14 (req: Str = 7)
Leather jacket: AC 15 или AC 16 (req: Str = 8)
Leather jacket: AC 17 или AC 18 (req: Str = 9)
Leather jacket: AC 19 (req: Str = 10)

Quilted armour / Стеганка (размер S1)
Стеганки бывают от AC 20 до AC 29
Quilted armour: AC 20 (req: Str = 10)
Quilted armour: AC 21 или AC 22 (req: Str = 11)
Quilted armour: AC 23 или AC 24 (req: Str = 12)
Quilted armour: AC 25 или AC 26 (req: Str = 13)
Quilted armour: AC 27 или AC 28 (req: Str = 14)
Quilted armour: AC 29 (req: Str = 15)

Leather armour / Кожаная броня (размер S1)
Кожаная броня бывает от AC 30 до AC 39
Leather armour: AC 30 (req: Str = 15)
Leather armour: AC 31 или AC 32 (req: Str = 16)
Leather armour: AC 33 или AC 34 (req: Str = 17)
Leather armour: AC 35 или AC 36 (req: Str = 18)
Leather armour: AC 37 или AC 38 (req: Str = 19)
Leather armour: AC 39 (req: Str = 20)

Studded leather armour / Клепаный кожаный доспех (размер S1)
Клепаные кожаные доспехи бывают от AC 40 до AC 49
Studded leather armour: AC 40 (req: Str = 20)
Studded leather armour: AC 41 или AC 42 (req: Str = 21)
Studded leather armour: AC 43 или AC 44 (req: Str = 22)
Studded leather armour: AC 45 или AC 46 (req: Str = 23)
Studded leather armour: AC 47 или AC 48 (req: Str = 24)
Studded leather armour: AC 49 (req: Str = 25)

Тяжелая защита тела

Chainmail / Кольчуга (размер S1)
Кольчуги бывают от AC 50 до AC 59
Chainmail: AC 50 (req: Str = 25)
Chainmail: AC 51 или AC 52 (req: Str = 26)
Chainmail: AC 53 или AC 54 (req: Str = 27)
Chainmail: AC 55 или AC 56 (req: Str = 28)
Chainmail: AC 57 или AC 58 (req: Str = 29)
Chainmail: AC 59 (req: Str = 30)

Baydana / Байдана (размер S1)
Байданы бывают от AC 60 до AC 69
Baydana: AC 60 (req: Str = 30)
Baydana: AC 61 или AC 62 (req: Str = 31)
Baydana: AC 63 или AC 64 (req: Str = 32)
Baydana: AC 65 или AC 66 (req: Str = 33)
Baydana: AC 67 или AC 68 (req: Str = 34)
Baydana: AC 69 (req: Str = 35)

Kolontar / Колонтарь (размер S2)
Колонтари бывают от AC 70 до AC 79
Kolontar: AC 70 (req: Str = 35)
Kolontar: AC 71 или AC 72 (req: Str = 36)
Kolontar: AC 73 или AC 74 (req: Str = 37)
Kolontar: AC 75 или AC 76 (req: Str = 38)
Kolontar: AC 77 или AC 78 (req: Str = 39)
Kolontar: AC 79 (req: Str = 40)

Hauberk / Хауберк (размер S2)
Хауберки бывают от AC 80 до AC 89
Hauberk: AC 80 (req: Str = 40)
Hauberk: AC 81 или AC 82 (req: Str = 41)
Hauberk: AC 83 или AC 84 (req: Str = 42)
Hauberk: AC 85 или AC 86 (req: Str = 43)
Hauberk: AC 87 или AC 88 (req: Str = 44)
Hauberk: AC 89 (req: Str = 45)

Begter / Бахтерец (размер S2)
Бахтерцы бывают от AC 90 до AC 99
Begter: AC 90 (req: Str = 45)
Begter: AC 91 или AC 92 (req: Str = 46)
Begter: AC 93 или AC 94 (req: Str = 47)
Begter: AC 95 или AC 96 (req: Str = 48)
Begter: AC 97 или AC 98 (req: Str = 49)
Begter: AC 99 (req: Str = 50)

Mithril hauberk / Мифрильный хауберк (размер S2)
Мифрильные хауберки бывают AC 100, AC 110 и AC 120
Mithril hauberk: AC 100 (req: Str = 50)
Mithril hauberk: AC 110 (req: Str = 55)
Mithril hauberk: AC 120 (req: Str = 60)

Mithril begter / Мифрильный бахтерец (размер S2)
Мифрильные бахтерцы бывают AC 130, AC 140 и AC 150
Mithril begter: AC 130 (req: Str = 65)
Mithril begter: AC 140 (req: Str = 70)
Mithril begter: AC 150 (req: Str = 75)

Plate armour / Латы (размер S3)
Латы бывают AC 160, AC 170 и AC 180
Plate armour: AC 160 (req: Str = 80)
Plate armour: AC 170 (req: Str = 85)
Plate armour: AC 180 (req: Str = 90)

Mithril plate armour / Мифрильные латы (размер S3)
Мифрильные латы бывают AC 190 и AC 200
Mithril plate armour: AC 190 (req: Str = 95)
Mithril plate armour: AC 200 (req: Str = 100)

ЗАЩИТА НОГ

Защита ног повышает показатель Armour class персонажа соответственно своему значению AC. Надетая на ноги защита записывается в восьмом слоте экипировки (с изображением ножных лат).

Любое наименование этой категории амуниции является ***неразделимой парой***. Персонаж не может совершать какие-либо манипуляции (надевать, хранить, продавать, зачаровывать и т.д.) отдельно с правым или левым предметом одной пары.

Легкая защита ног

Boots / Сапоги (размер S1/2)
Сапоги бывают от AC 1 до AC 9. Req-показатель отсутствует.
Boots: AC 1
Boots: AC 2
…
Boots: AC 8
Boots: AC 9

Studded boots / Клепаные сапоги (размер S1/2)
Клепаные сапоги бывают от AC 10 до AC 19. Req-показатель равен значению AC.
Studded boots: AC 10 (req: Str = 10)
Studded boots: AC 11 (req: Str = 11)
…
Studded boots: AC 18 (req: Str = 18)
Studded boots: AC 19 (req: Str = 19)

Light-plated boots / Легкобронированные сапоги (размер S1)
Легкобронированные сапоги бывают от AC 20 до AC 29. Req-показатель равен значению AC.
Light-plated boots: AC 20 (req: Str = 20)
Light-plated boots: AC 21 (req: Str = 21)
…
Light-plated boots: AC 28 (req: Str = 28)
Light-plated boots: AC 29 (req: Str = 29)

Тяжелая защита ног

Chausses / Кольчужные поножи (размер S1)
Кольчужные поножи бывают от AC 30 до AC 39. Req-показатель равен значению AC.
Chausses: AC 30 (req: Str = 30)
Chausses: AC 31 (req: Str = 31)
…
Chausses: AC 38 (req: Str = 38)
Chausses: AC 39 (req: Str = 39)

Greaves / Латные поножи (размер S1)
Латные поножи бывают от AC 40 до AC 49. Req-показатель равен значению AC.
Greaves: AC 40 (req: Str = 40)
Greaves: AC 41 (req: Str = 41)
…
Greaves: AC 48 (req: Str = 48)
Greaves: AC 49 (req: Str = 49)

Full leg armour / Полная защита ног (размер S2)
Полная защита ног бывает от AC 50 до AC 59. Req-показатель равен значению AC.
Full leg armour: AC 50 (req: Str = 50)
Full leg armour: AC 51 (req: Str = 51)
…
Full leg armour: AC 58 (req: Str = 58)
Full leg armour: AC 59 (req: Str = 59)

Mithril leg armour / Мифрильная защита ног (размер S2)
Мифрильная защита ног бывает от AC 60 до AC 70. Req-показатель равен значению AC.
Mithril leg armour: AC 60 (req: Str = 60)
Mithril leg armour: AC 61 (req: Str = 61)
…
Mithril leg armour: AC 69 (req: Str = 69)
Mithril leg armour: AC 70 (req: Str = 70)

Реестр Артефактовых Свойств

СОДЕРЖАНИЕ РЕЕСТРА:

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 33
  ОПОЗНАНИЕ АРТЕФАКТОВ 33
  НАЗВАНИЯ АРТЕФАКТОВЫХ СВОЙСТВ 34
АРТ-СВОЙСТВА ОРУЖИЯ 34
АРТ-СВОЙСТВА ЩИТОВ 36
АРТ-СВОЙСТВА ДОП. ОДЕЖДЫ 38
АРТ-СВОЙСТВА ЗАЩИТЫ ГОЛОВЫ 40
АРТ-СВОЙСТВА ЗАЩИТЫ ТЕЛА 42
АРТ-СВОЙСТВА ЗАЩИТЫ НОГ 44

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Артефакт в VTNL — это оружие или предмет амуниции, обладающий ***артефактовым свойством*** (***арт-свойством***). Под арт-свойством подразумеваются некие волшебные чары, влияющие на те или иные параметры персонажа или дающие какие-то дополнительные способности. Также арт-свойствами обладают кольца и амулеты. Однако эти предметы относятся не к артефактам, а к бижутерии.

Информацию об оружии можно найти в Реестре Оружия [с. 76].

Информацию об амуниции можно найти в Реестре Амуниции [с. 21].

Информацию о бижутерии и ее арт-свойствах можно найти в Реестре Минералов [с. 71].

Артефактовые свойства делятся на следующие категории:
- ***свойства оружия;***
- ***свойства щитов;***
- ***свойства дополнительной одежды;***
- ***свойства защиты головы;***
- ***свойства защиты тела;***
- ***свойства защиты ног.***

Артефактовый предмет может обладать *только одним* арт-свойством соответствующей категории. ***Предмет с арт-свойством изменяет тот или иной показатель не навсегда, а только до тех пор, пока используется персонажем в экипировке*** — т. е. держится в качестве оружия/щита или надет на тело. Артефакт, переносимый в руках или в рюкзаке, не будет оказывать никакого действия на характеристики персонажа.

Пример: персонаж обут в сапоги с показателем AC 5 и арт-свойством, повышающим значение скорости (Speed) на 1. Затем он снимает эти сапоги и кладет их в рюкзак. В результате показатель AC персонажа понижается на 5, а показатель Spd персонажа понижается на 1.

При снятии артефакта из слота экипировки, важно следить за показателями персонажа и не забывать делать соответствующие поправки.

Есть несколько способов обзавестись артефактом. Готовые артефакты (оружие или амуниция со свойством) продаются в оружейных магазинах и иногда попадаются во время путешествий. Впрочем, вероятность, что такой артефакт подойдет персонажу и по своим характеристикам, и по свойству — невелика. Другой способ получить артефакт — зачаровать уже имеющийся предмет. Сделать это могут ***энчантеры***. Эти колдуны умеют присваивать арт-свойства незачарованному оружию и предметам амуниции. Найти энчантеров можно практически на любой *ярмарке* (это мероприятие обычно проходит в середине месяца в одном из городов региона). Существует и небольшая вероятность встретить энчантера в путешествии или же обнаружить алтарь энчантеров и зачаровать предмет самостоятельно (случайным свойством).

Опознание артефактов

Все найденные артефакты являются ***неопознанными***. Арт-свойство неопознанного предмета находится в *неактивном* состоянии и обозначается меткой «***art?***». Неопознанный артефакт можно взять в экипировку, но он будет работать как предмет без арт-свойства.

Пример: «Flail: d 19, art?». Этот цеп с показателем d 19 обладает неопознанным артефактовым свойством. До тех пор, пока свойство не опозна́ют, предмет будет работать как обычный неартефактовый цеп d 19.

Опознать артефакт способны некоторые NPC (управляющий гильдией магов, встреченный знаток, баба-яга), а также персонаж с умением Expert 12.

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Артефакты опознаются с помощью Рандомайзера Вещей. Однажды опознанный предмет становится навсегда опознанным для всех персонажей игры.

Все купленные или заговоренные энчантерами артефакты являются ***опознанными***.

Названия артефактовых свойств

Названия артефактовых свойств даны на английском и русском языках в родительном падеже. Чтобы правильно обозначить артефакт, надо взять название предмета и прибавить к нему название свойства (в родительном падеже), после двоеточия записать основной показатель предмета (d у оружия или AC у амуниции), поставить запятую и отметить эффект самого арт-свойства.

Пример: «Chainmail: AC 50, art?» или «Кольчуга: AC 50, арт?». Перед нами неопознанная кольчуга с показателем AC 50. После опознания выясняется, что артефактовое свойство этого предмета = of ents / энтов: +40 AC

Теперь этот предмет называется и записывается следующим образом:

«Chainmail of ents: AC 50, +40 AC»; или же по-русски: «Кольчуга энтов: AC 50, +40 AC».

АРТ-СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

Свойства повышенного урона

Повышают значение d оружия. При расчете урона оружием с таким свойством в первом модификаторе (m1) указывается *сумма* его основного значения d и прибавки от свойства.

Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

of favourites / фаворитов: +5 weapon dmg

of winners / победителей: +10 weapon dmg

of champions / чемпионов: +15 weapon dmg

of legends / легенд: +20 weapon dmg

Свойства призрачного урона

Наделяют оружие дополнительным магическим («призрачным») уроном. Дополнительный G-dmg наносится при каждой успешной атаке *после* расчета первичного нанесенного урона. Дополнительный G-dmg *не требует проверки попадания*, а его значение определяется броском 2d6−2+нижнее значение урона от свойства. На G-dmg не действует AC, но действует Mres.

Способность наносить дополнительный G-dmg отмечается в Карточке персонажа после основного диапазона урона.

Пример: B-dmg: 68—78, 20—30 G-dmg

G-dmg не действует при нанесении A2-dmg (второго выстрела)! Т. е., если стреляющим оружием со свойством призрачного урона пользуется сап с умением Archery master 24, позволяющим совершать 2 выстрела за ход (A-dmg и A2-dmg), то призрачный урон будет работать только с первым выстрелом (A-dmg).

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

of shadows / теней: 5—15 G-dmg

of ghosts / призраков: 10—20 G-dmg

of wraiths / духов: 15—25 G-dmg

of phantoms / фантомов: 20—30 G-dmg

Свойство магического сопротивления

Повышает значение магического сопротивления.

of resistance / сопротивления: +10% Mres

Свойства бонус-поинтов

Повышают значение бонус-поинтов. Итоговое значение бонус-поинтов одного вида не может быть больше 6!

of mercilessness / беспощадности: +1 Att bp

of precision / точности: +1 Arc bp

of perspicacity / проницательности: +1 Wiz bp

Свойство боевого умения

Это арт-свойство повышает значение боевого умения, соответствующего категории оружия. Например, клинковое оружие с таким арт-свойством повышает значение умения Blade master, стреляющее оружие с таким арт-свойством повышает Archery master, и т.д. Независимо от силы артефактовых свойств значение умения не может превысить свой максимум!

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

of masters / мастеров: +6 to weapon master skill

Свойство критического урона

Оружие со свойством ассасинов позволяет наносить *критические повреждения* этим оружием (боевое умение не требуется): критический урон наносится, если разница итоговых чисел атаки/отражения атаки = не менее 6. При критическом повреждении *наносимый урон* (до AC!) увеличивается на ((2d6−1)×10)%. Способность наносить критические повреждения обозначается следующей меткой: ***crit+6***.

Если данное свойство дублирует способность персонажа наносить критические повреждения соответствующей категорией оружия, никаких изменений в возможностях и показателях персонажа это не вызывает (т. е. свойство просто не работает).

of assassins / ассасинов: crit+6

Негативные свойства

of the drunk master / пьяного мастера: −1 weapon dmg

of pity / жалости: −1 Att bp

of invigilance / беспечности: −1 Arc bp

of delirium / бреда: −1 Wiz bp

АРТ-СВОЙСТВА ЩИТОВ

Свойства хит-поинтов

Повышают значение хит-поинтов (и полное, и текущее!).

of lizards / ящериц: +10 Hp

of cats / кошек: +20 Hp

of phoenixes / фениксов: +35 Hp

of hydras / гидр: +50 Hp

Свойства регенерации

Повышают значение регенерации хит-поинтов или маны.

of healers / знахарей: +5% Hp regen

of mystics / мистиков: +5% Mn regen

Свойства класса брони

Повышают значение класса брони.

of huorns / хуорнов: +10 AC

of ents / энтов: +20 AC

of silvans / леших: +35 AC

of onodrims / онодримов: +50 AC

Свойство магического сопротивления

Повышает значение магического сопротивления.

of resistance / сопротивления: +10% Mres

Свойство боевого умения

Повышает значение умения Shield master. Независимо от силы артефактовых свойств значение умения не может превысить свой максимум!

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

of soldiers / солдат: +6 to Shield master skill

Свойство удара щитом

Наделяет способностью использовать этот щит как средство атаки и наносить S-dmg. Это открывает возможность совершать два удара за ход: удар оружием и удар щитом. Удары можно наносить по любым соседним клеткам и в любой последовательности. Удар S-dmg совершается с учетом атакующих бонус-поинтов –3. Это обозначается следующей меткой: ***bp–3***.

Информацию о расчете S-dmg можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Если данное свойство дублирует способность персонажа наносить S-dmg (эта способность дается при умении Shield master 12), никаких изменений в возможностях персонажа это не вызывает (т. е. свойство просто не работает).

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

of gladiators / гладиаторов: +S-dmg

Свойства иммунитета

Наделяют иммунитетом к состояниям Fevered, Poisoned или Cursed. Артефакт со свойством иммунитета защищает именно *от получения* состояния, но не сможет излечить уже больного, отравленного или проклятого персонажа, равно как и остановить рост поинтов состояний Fevered или Poisoned.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

of walruses / моржей: immunity to fever

of mongooses / мангустов: immunity to poison

of scepticism / скептицизма: immunity to curse

Негативные свойства

of skunks / скунсов: −5 Hp

of decay / тления: −10 AC

АРТ-СВОЙСТВА ДОП. ОДЕЖДЫ

Свойства хит-поинтов

Повышают значение хит-поинтов (и полное, и текущее!).

of lizards / ящериц: +10 Hp

of cats / кошек: +20 Hp

of phoenixes / фениксов: +35 Hp

of hydras / гидр: +50 Hp

Свойства маны

Повышают значение маны (и полное, и текущее!).

of priests / жрецов: +10 Mn

of shamans / шаманов: +20 Mn

of witches / ведьм: +35 Mn

of magicians / волшебников: +50 Mn

Свойства регенерации

Повышают значение регенерации хит-поинтов или маны.

of healers / знахарей: +5% Hp regen

of mystics / мистиков: +5% Mn regen

Свойства класса брони

Повышают значение класса брони.

of huorns / хуорнов: +5 AC

of ents / энтов: +10 AC

of silvans / леших: +20 AC

of onodrims / онодримов: +30 AC

Свойство магического сопротивления

Повышает значение магического сопротивления.

of resistance / сопротивления: +10% Mres

Свойства боевых умений

Повышают значения боевых умений. Независимо от силы артефактовых свойств значение умения не может превысить свой максимум!

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

of swordsmen / мечников: +6 to Blade master skill

of fighters / бойцов: +6 to Drub master skill

of axemen / топорников: +6 to Hacking weapon master skill

of guards / стражей: +6 to Polearm master skill

of travelers / странников: +6 to Wood weapon master skill

of shooters / стрелков: +6 to Archery master skill

of soldiers / солдат: +6 to Shield master skill

Свойства иммунитета

Наделяют иммунитетом к состояниям Fevered, Poisoned или Cursed. Артефакт со свойством иммунитета защищает именно *от получения* состояния, но не сможет излечить уже больного, отравленного или проклятого персонажа, равно как и остановить рост поинтов состояний Fevered или Poisoned.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

of walruses / моржей: immunity to fever

of mongooses / мангустов: immunity to poison

of scepticism / скептицизма: immunity to curse

Негативные свойства

of skunks / скунсов: −5 Hp

of atheists / атеистов: −5 Mn

of decay / тления: −10 AC

АРТ-СВОЙСТВА ЗАЩИТЫ ГОЛОВЫ

Свойства хит-поинтов

Повышают значение хит-поинтов (и полное, и текущее!).

of lizards / ящериц: +10 Hp

of cats / кошек: +20 Hp

of phoenixes / фениксов: +35 Hp

of hydras / гидр: +50 Hp

Свойства маны

Повышают значение маны (и полное, и текущее!).

of priests / жрецов: +10 Mn

of shamans / шаманов: +20 Mn

of witches / ведьм: +35 Mn

of magicians / волшебников: +50 Mn

Свойства регенерации

Повышают значение регенерации хит-поинтов или маны.

of healers / знахарей: +5% Hp regen

of mystics / мистиков: +5% Mn regen

Свойства класса брони

Повышают значение класса брони.

of huorns / хуорнов: +10 AC

of ents / энтов: +20 AC

of silvans / леших: +35 AC

of onodrims / онодримов: +50 AC

Свойство магического сопротивления

Повышает значение магического сопротивления.

of resistance / сопротивления: +10% Mres

Свойства иммунитета

Наделяют иммунитетом к состояниям Fevered, Poisoned или Cursed. Артефакт со свойством иммунитета защищает именно *от получения* состояния, но не сможет излечить уже больного, отравленного или проклятого персонажа, равно как и остановить рост поинтов состояний Fevered или Poisoned.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

of walruses / моржей: immunity to fever

of mongooses / мангустов: immunity to poison

of scepticism / скептицизма: immunity to curse

Негативные свойства

of skunks / скунсов: −5 Hp

of atheists / атеистов: −5 Mn

of decay / тления: −10 AC

АРТ-СВОЙСТВА ЗАЩИТЫ ТЕЛА

Свойства хит-поинтов

Повышают значение хит-поинтов (и полное, и текущее!).

of lizards / ящериц: +20 Hp

of cats / кошек: +35 Hp

of phoenixes / фениксов: +50 Hp

of hydras / гидр: +100 Hp

Свойства регенерации

Повышают значение регенерации хит-поинтов или маны.

of healers / знахарей: +5% Hp regen

of mystics / мистиков: +5% Mn regen

Свойства класса брони

Повышают значение класса брони.

of huorns / хуорнов: +20 AC

of ents / энтов: +40 AC

of silvans / леших: +70 AC

of onodrims / онодримов: +100 AC

Свойство магического сопротивления

Повышает значение магического сопротивления.

of resistance / сопротивления: +10% Mres

Свойства бонус-поинтов

Повышают значение бонус-поинтов. Итоговое значение бонус-поинтов одного вида не может быть больше 6!

of firmness / стойкости: +1 Def bp

of will / воли: +1 Spi bp

Свойства боевых умений

Повышают значения боевых умений. Независимо от силы артефактовых свойств значение умения не может превысить свой максимум!

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

of swordsmen / мечников: +6 to Blade master skill

of fighters / бойцов: +6 to Drub master skill

of axemen / топорников: +6 to Hacking weapon master skill

of guards / стражей: +6 to Polearm master skill

of travelers / странников: +6 to Wood weapon master skill

of shooters / стрелков: +6 to Archery master skill

of soldiers / солдат: +6 to Shield master skill

Свойства иммунитета

Наделяют иммунитетом к состояниям Fevered, Poisoned или Cursed. Артефакт со свойством иммунитета защищает именно *от получения* состояния, но не сможет излечить уже больного, отравленного или проклятого персонажа, равно как и остановить рост поинтов состояний Fevered или Poisoned.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

of walruses / моржей: immunity to fever

of mongooses / мангустов: immunity to poison

of scepticism / скептицизма: immunity to curse

Негативные свойства

of skunks / скунсов: −5 Hp

of decay / тления: −10 AC

of flaccidity / вялости: −1 Def bp

of abulia / абулии: −1 Spi bp

АРТ-СВОЙСТВА ЗАЩИТЫ НОГ

Свойства хит-поинтов

Повышают значение хит-поинтов (и полное, и текущее!).

of lizards / ящериц: +10 Hp

of cats / кошек: +20 Hp

of phoenixes / фениксов: +35 Hp

of hydras / гидр: +50 Hp

Свойства регенерации

Повышают значение регенерации хит-поинтов или маны.

of healers / знахарей: +5% Hp regen

of mystics / мистиков: +5% Mn regen

Свойства класса брони

Повышают значение класса брони.

of huorns / хуорнов: +10 AC

of ents / энтов: +20 AC

of silvans / леших: +35 AC

of onodrims / онодримов: +50 AC

Свойство магического сопротивления

Повышает значение магического сопротивления.

of resistance / сопротивления: +10% Mres

Свойство скорости

Повышает *итоговое* значение скорости персонажа. Итоговое значение скорости *не имеет ограничений*, поэтому Spd может быть больше натурального максимума!

Информацию о показателе Speed можно найти в Реестре Характеристик и Параметров [с. 251].

of cheetahs / гепардов: +1 Spd

Свойства побега и погони

Свойства этой категории дают дополнительный бонус-поинт к побегу (Escape bp) или погоне (Pursuit bp). Если в отряде присутствуют несколько персонажей, имеющих защиту ног с таким свойством, бонус-поинты к побегу или погоне от разных артефактов не складываются между собой (все равно дается только один бонус-поинт)!

Информацию о расчете Escape bp и Pursuit bp можно найти в Реестре Характеристик и Параметров [с. 251] в разделе «Бонус-поинты к побегу/погоне».

of hares / зайцев: +1 Escape bp

of wolves / волков: +1 Pursuit bp

Свойства иммунитета

Наделяют иммунитетом к состояниям Fevered, Poisoned или Cursed. Артефакт со свойством иммунитета защищает именно *от получения* состояния, но не сможет излечить уже больного, отравленного или проклятого персонажа, равно как и остановить рост поинтов состояний Fevered или Poisoned.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

of walruses / моржей: immunity to fever

of mongooses / мангустов: immunity to poison

of scepticism / скептицизма: immunity to curse

Негативные свойства

of skunks / скунсов: −5 Hp

of decay / тления: −10 AC

of turtles / черепах: −1 Spd

Реестр Жилья

СОДЕРЖАНИЕ РЕЕСТРА:

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 47
ТИПЫ ЖИЛЬЯ 47
КАРТОЧКА ЖИЛЬЯ 48

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Вступая в игру, персонажи обычно не имеют собственной жилплощади. Поначалу они снимают номера в трактирах-гостиницах, а порой вообще ночуют на улице (что чревато различными проблемами). Собственное жилье позволяет персонажу не тратиться на ночлег, а также дает ряд других возможностей.

В игре существует 4 типа жилья:

- ***квартира;***
- ***коттедж;***
- ***дом;***
- ***особняк.***

Чтобы приобрести жилье, надо обратиться в мэрию города. Типы жилья отличаются друг от друга по цене и характеристикам.

Максимальное количество жильцов. Каждый тип жилища имеет строго определенное количество «койко-мест». Чем больше жилище, тем больше сапов могут в нем ночевать.

Бесплатные места в питомнике. Поскольку перемещаться по городу вместе с животными запрещено, продажа и покупка животных осуществляется через ***питомник***, расположенный у городских ворот. Купленное персонажем животное остается в питомнике до тех пор, пока он не заберет его при выходе из города. При входе в город животные также отводятся в питомник*. Оставлять животных в питомнике можно на неограниченный срок. Чтобы забрать животное необходимо уплатить небольшой налог при выходе из города. Если у персонажа есть собственный коттедж, дом или особняк, ему предоставляется некоторое количество бесплатных мест в питомнике этого города (налог за стоянку животных не взимается).

Шкаф для вещей. В каждом жилище есть специальный шкаф для хранения предметов. В квартирах и коттеджах шкаф имеет ограниченную вместимость. В домах и особняках шкаф является безлимитным и позволяет хранить любое количество предметов.

ТИПЫ ЖИЛЬЯ

Flat / Квартира
При покупке выдается 2 ключа.
Максимальное количество жильцов = 2
Бесплатные места в питомнике = 0
Шкаф для вещей = 18 слотов

Cottage / Коттедж
При покупке выдается 4 ключа.
Максимальное количество жильцов = 4
Бесплатные места в питомнике = 2
Шкаф для вещей = 18 слотов

House / Дом
При покупке выдается 6 ключей.
Максимальное количество жильцов = 6
Бесплатные места в питомнике = 4
Шкаф для вещей = безлимитный

---

* Данное правило не распространяется на собак (dog) и волков (wolf). Персонаж может свободно перемещаться по городу вместе с этими животными.

Mansion / Особняк
При покупке выдается 8 ключей.
Максимальное количество жильцов = 8
Бесплатные места в питомнике = 8
Шкаф для вещей = безлимитный

КАРТОЧКА ЖИЛЬЯ

При покупке жилплощади в игру вводится новая Карточка — ***Карточка Жилья***. Она обязательно дублируется и синхронно ведется и Мастером, и Игроком. Это помогает избежать искушения сжульничать и выявляет ошибки, неточности, а также неумышленно оставленные или пропавшие предметы.

Карточка Жилья проста в заполнении. В пункте «Игра» записывается идентификационное имя игры. В пункте «Игрок» ставится отметка владельца Карточки: для экземпляра Мастера — это буквы «GM», для экземпляра Игрока — это его имя или псевдоним. Далее следует отметка о персонаже-собственнике (его раса и имя), название города и координаты клетки на Карте Региона.

Рассмотрим остальные пункты Карточки чуть более подробно.

- ***Тип жилья*** — в этом пункте отмечается тип приобретенного жилья (квартира, коттедж, дом или особняк).
- ***Номер замка*** — дверной замок обладает трехзначным номером с числами от 1 до 6 и отпирается *ключом* с таким же номером. Номер замка *генерируется Игроком при покупке жилья* тремя последовательными бросками 1d6. После этого персонажу вручаются ключи с аналогичным номером. Количество ключей, прилагающихся к жилью, соответствует количеству жилых мест. Если у персонажа не будет ключа от жилья, он не сможет войти внутрь. При каждом выходе из жилья замок закрывается автоматически.

Информацию о ключах и системе замков можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

- ***Жильцы*** — здесь расположены пронумерованные строки, которые называются *жилыми слотами*. Они предназначены для записи жильцов (героев и служителей). В один слот можно прописать только одного сапа. Каждый тип жилища имеет строго определенное количество «койко-мест». *Лишние жилые слоты необходимо вычеркнуть!*
- ***Питомник*** — здесь расположены пронумерованные строки, которые называются *слотами для животных*. Они предназначены для записи животных, имеющих бесплатные места в городском питомнике. В один слот можно записать только одно животное. Каждый тип жилища предоставляет персонажу определенное количество бесплатных мест в городском питомнике. *Лишние слоты для животных необходимо вычеркнуть!*

Информацию о животных можно найти в Реестре Существ [с. 152].

- ***Шкаф*** — здесь расположены пронумерованные строки, которые называются *вещевыми слотами*. Они предназначены для записи предметов, хранящихся в жилище. Один слот шкафа эквивалентен слоту *рюкзака* и так же делится на четверти. В квартирах и коттеджах вместимость шкафа ограничена и составляет 18 слотов. Если шкаф полностью забит вещами, персонаж не сможет хранить в жилье еще какие-нибудь предметы до тех пор, пока не освободит место. В домах и особняках шкаф для вещей неограничен, поэтому в этих жилищах можно хранить любое количество вещей. Исключением является еда: несмотря на безлимитный шкаф, в доме или особняке можно хранить не более 100 единиц фуды!

Игра:

КАРТОЧКА ЖИЛЬЯ

Игрок:

ВЛАДЕЛЕЦ:

Город:

Координаты:

Тип жилья:

Номер замка:

ЖИЛЬЦЫ

①

②

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧

ПИТОМНИК

①

②

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧

V·T·N·L
via the new legends

1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				

Шкаф в доме и особняке является безлимитным!
При этом в доме и особняке можно хранить
не более 100 единиц фуды!

Реестр Имен

СОДЕРЖАНИЕ РЕЕСТРА:

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 51
МУЖСКИЕ ИМЕНА 51
  АДАНЫ 51
  КВЕНДИ И СИЛЬМЫ 52
  ПЕРИАНЫ 52
  КАСАРЫ 53
  ЛИРЧИ 53
  УРУКИ И ОЛОГИ 54
ЖЕНСКИЕ ИМЕНА 54
  АДАНЫ, КВЕНДИ И СИЛЬМЫ 54
  АДАНЫ И ПЕРИАНЫ 55
  КАСАРЫ 55
  ЛИРЧИ 55
  УРУКИ И ОЛОГИ 55

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Каждый игровой персонаж, а также многие NPC имеют собственные имена. Фамилии в игре VTNL не распространены, а вот различных имен в игре очень много. При этом имена распределены по половому и расовому признаку и стилистически подходят только соответствующей категории сапов. Заметьте, что некоторые мужские и женские имена могут быть общими для нескольких рас. Так, например, у уруков и ологов общие мужские и женские имена, а у аданов и перианов общие женские имена.

Реестр Имен применяется для подбора имени героя во время генерации, а также в ситуациях, когда герой знакомится с каким-нибудь новым непрописанным в Книге Региона персонажем (например, наемником, посетителем трактира или каким-нибудь встреченным сапом). Имя для героя всегда выбирает его Игрок (если только имя героя заранее не прописано в условиях региона). Имена NPC-персонажей подбирает Мастер Игры.

Имена для персонажей можно придумывать и самостоятельно. При подборе имени главным критерием является стилистическое соответствие расе и полу сапа. К примеру, эльф Вася или гном Леха не являются подходящими именами. Мастер Игры имеет право запретить создание героя с таким именем.

В Карточке персонажа имя записывается кириллицей или латиницей в соответствующем пункте. Поменять имя в течение игры невозможно.

Информацию о расах можно найти
в Реестре Характеристик и Параметров [с. 251] в разделе «Расы».

МУЖСКИЕ ИМЕНА

Аданы

Aldor / Алдор
Anarion / Анарион
Anborn / Анборн
Aragorn / Арагорн
Arthad / Артад
Amlach / Амлах
Androg / Андрог
Angrim / Ангрим
Argeleb / Аргелеб
Arvedui / Арведуи
Bain / Бэйн
Bador / Бадор
Baldor / Балдор
Baragund / Барагунд
Barahir / Барахир
Baranor / Баранор
Bard / Бард
Beldir / Белдир
Belegund / Белегунд
Beon / Беон
Beor / Беор
Beren / Берен

Bor / Бор
Borlad / Борлад
Boromir / Боромир
Boron / Борон
Brand / Бранд
Bregil / Брегиль
Brego / Брего
Brodda / Бродда
Cet / Кет
Cemendur / Кемендур
Cirsil / Кирсил
Ciryon / Кирион
Cormac / Кормак
Cridan / Кридан
Cyan / Киан
Dagnir / Дагнир
Denethor / Денетор
Deor / Деор
Disil / Дисил
Dorlas / Дорлас
Enthor / Энтор
Eorl / Йорл

Eomer / Йомер
Eomund / Йомунд
Eothain / Йотейн
Eradan / Эрадан
Eriol / Эриол
Faramir / Фарамир
Fengel / Фенгель
Forlong / Форлонг
Fram / Фрам
Frumgar / Фрумгар
Galdor / Галдор
Gamil / Гамил
Gamling / Гамлинг
Geor / Геор
Gerion / Герион
Gorlim / Горлим
Gorthol / Гортол
Gram / Грам
Grima / Грима
Guthlaf / Гутлаф
Gutor / Гутор
Hador / Хадор

Haldan / Халдан
Halmir / Халмир
Hama / Хама
Hathol / Хатол
Helm / Хелм
Hengest / Хенгест
Hild / Хильд
Hirgon / Хиргон
Horn / Хорн
Hunthor / Хунтор
Huor / Хуор
Hurin / Хурин
Imlach / Имлах
Imrahil / Имрахиль
Ingold / Ингольд
Isildur / Исилдур
Lain / Лэйн
Leod / Леод
Lodan / Лодан
Lorgan / Лорган
Lorn / Лорн
Mael / Маэл
Magor / Магор
Malach / Малах
Melek / Мелек
Meletur / Мелетур
Meor / Меор
Merion / Мерион
Nagor / Нагор
Nolondil / Нолондил
Norsil / Норсил
Nortur / Нортур
Ohtar / Охтар
Orleg / Орлег
Orsil / Орсил
Ortur / Ортур
Pelendur / Пелендур
Ragnor / Рагнор
Radhruin / Радруин
Ronan / Ронан
Targon / Таргон
Thengel / Тенгель
Theoden / Теоден
Theodred / Теодред
Tuor / Туор
Turin / Турин
Tusil / Тусил
Ulbar / Ульбар
Ulfang / Улфанг
Ulwarth / Улварт
Umarth / Умарт
Urthel / Уртэль
Vaor / Ваор
Vardamir / Вардамир
Veantur / Веантур
Vorondil / Ворондил
Wulf / Вульф

Квенди и сильмы

Aegnor / Аэгнор
Aldaron / Алдарон
Amdir / Амдир
Amras / Амрас
Amrod / Амрод
Amroth / Амрот
Angrod / Ангрод
Aranwe / Аранвэ
Argon / Аргон
Atargwaith / Атаргвайт
Beleg / Белег
Caranthir / Карантир
Celeborn / Келеборн
Celegorm / Келегорм
Cirdan / Кирдан
Curufin / Куруфин
Cuthalion / Куталион
Daeron / Даэрон
Dior / Диор
Duilin / Дуилин
Earendil / Эарендил
Ecthelion / Эктелион
Edrahil / Эдрахиль
Elladan / Элладан
Elmo / Эльмо
Elrohir / Элрохир
Elrond / Элронд
Elros / Элрос
Eltas / Элтас
Eluchil / Элухил
Elured / Элуред
Elurin / Элурин
Elwe / Эльвэ
Eol / Эол
Ereinion / Эрейнион
Erestor / Эрестор
Feanor / Феанор
Finarfin / Финарфин
Fingolfin / Финголфин
Fingon / Фингон
Finrod / Финрод
Finwe / Финвэ
Galathil / Галатиль
Galion / Галион
Gelmir / Гельмир
Gildor / Гилдор
Glorfindel / Глорфиндел
Guilin / Гуилин
Gwindor / Гвиндор
Hendor / Хендор
Ingwion / Ингвион
Ingwe / Ингвэ
Ithilbor / Итильбор
Legolas / Леголас
Lenwe / Ленвэ
Lindir / Линдир
Lomion / Ломион
Mablung / Маблунг
Maedhros / Маэдрос
Maeglin / Маэглин
Maglor / Маглор
Mahtan / Махтан
Mallor / Маллор
Olwe / Ольвэ
Orodreth / Ородрет
Oropher / Орофер
Orophin / Орофин
Penlod / Пенлод
Rumil / Румил
Saeros / Саэрос
Thingol / Тингол
Thranduil / Трандуил
Turgon / Тургон
Voronwe / Воронвэ

Перианы

Alcho / Алчо
Balbo / Бальбо
Basso / Бассо
Batto / Батто
Bedo / Бедо
Bilbo / Бильбо
Bingo / Бинго
Blanco / Бланко
Blotto / Блотто
Bob / Боб
Bodo / Бодо
Boco / Боко
Bosco / Боско
Briffo / Бриффо
Bruno / Бруно
Bungo / Бунго
Drogo / Дрого
Dudo / Дудо

Dulco / Дулко
Dungo / Дунго
Erling / Эрлинг
Falco / Фалко
Fastolph / Фастольф
Fetto / Фетто
Filibert / Филиберт
Folco / Фолко
Fosco / Фоско
Fredegar / Фредегар
Frodo / Фродо
Gobo / Гобо
Griffo / Гриффо
Gruffo / Груффо
Hamfast / Хэмфаст
Hob / Хоб
Hugo / Хуго
Jago / Яго
Kozho / Кожо
Largo / Ларго
Longo / Лонго
Lotho / Лото
Marcho / Марчо
Meriadoc / Мериадок
Milo / Мило
Mintho / Минто
Mosco / Моско
Mungo / Мунго
Nibs / Нибс
Nob / Ноб
Noob / Нуб
Odo / Одо
Olo / Оло
Otho / Ото
Parco / Парко
Peregrin / Перегрин
Polo / Поло
Ponto / Понто
Porro / Порро
Porto / Порто
Posco / Поско
Rollo / Ролло
Rudigar / Рудигар
Sam / Сэм
Sancho / Санчо
Tango / Танго
Tito / Тито
Togo / Того
Tosto / Тосто
Uffo / Уффо
Vigo / Виго
Wilibald / Вилибальд
Wudo / Вудо
Zeldo / Зелдо

Касары

Alin / Алин
Balin / Балин
Bifur / Бифур
Bodrin / Бодрин
Bofur / Бофур
Bombur / Бомбур
Borin / Борин
Buffon / Буффон
Daer / Даэр
Dain / Даин
Dili / Дили
Dori / Дори
Durin / Дарин
Dwalin / Двалин
Farin / Фарин
Fili / Фили
Floi / Флои
Frar / Фрар
Frerin / Фрерин
Fror / Фрор
Fundin / Фундин
Gamin / Гамин
Gimli / Гимли
Gloin / Глоин
Groin / Гроин
Gror / Грор
Kodi / Коди
Kili / Кили
Khim / Кхим
Lirvi / Лирви
Lodin / Лодин
Loni / Лони
Mim / Мим
Nain / Наин
Nali / Нали
Nar / Нар
Narvi / Нарви
Nori / Нори
Oin / Оин
Ori / Ори
Ratli / Ратли
Robur / Робур
Stalin / Сталин
Telchar / Телхар
Thor / Тор
Thorin / Торин
Thrain / Траин
Thror / Трор
Tili / Тили
Vaflin / Вафлин

Лирчи

Agassi / Агасси
Aliss / Алисс
Asshli / Асшли
Diss / Дисс
Erssh / Ерсш
Etshi / Этши
Fissh / Фисш
Gnuss / Гнусс
Hissh / Хисш
Holss / Холсс
Isslu / Исслу
Kass / Касс
Kissh / Кисш
Lapssh / Лапсш
Lexs / Лексс
Lepss / Лепсс
Messi / Месси
Ozzy / Оззи
Piuss / Пиусс
Pyschsch / Пыщщ
Rissh / Рисш
Sashshi / Сашши
Sessk / Сесск
Shassi / Шасси
Shpelss / Шпэлсс
Shshans / Шшанс
Shshut / Шшут
Ssarsh / Ссарш
Sskifsh / Сскифш
Sskrtel / Сскртел
Ssmish / Ссмиш
Ssopsh / Ссопш
Ssur / Ссур
Ssyap / Ссяп
Tyschsch / Тыщщ
Uzz / Узз
Vizz / Визз
Volss / Волсс
Zzlim / Ззлим
Zznoy / Ззной
Zzok / Ззок

Уруки и ологи

Arguk / Аргук
Arpig / Арпиг
Azhug / Ажук
Azog / Азог
Bagdud / Багдуд
Bolg / Болг
Borug / Боруг
Bulgan / Булган
Burlak / Бурлак
Dabub / Дабуб
Dirk / Дирк
Dudagog / Дудагог
Dugarod / Дугарод
Egik / Егик
Ergoth / Ергот
Farhed / Фархед
Funduk / Фундук
Furbog / Фурбог
Ganzh / Ганж
Girnyk / Гирнык
Gorbag / Горбаг
Gotmog / Готмог
Grishnakh / Гришнак
Grushhad / Грушхад
Gurkuf / Гуркуф
Huk / Хук
Hunduk / Хундук
Hurbag / Хурбаг
Hurt / Хурт
Hustad / Хустад
Igmut / Игмут
Ignat / Игнат
Igubat / Игубат
Jedinak / Единак
Kebab / Кебаб
Kharbug / Кхарбуг
Khund / Кхунд
Klog / Клог
Korgak /Коргак
Kuduk / Кудук
Lagduf / Лагдуф
Lug / Луг
Lugdush / Лугдуш
Mazhug / Мажук
Mauhur / Маухур
Meshug / Мешуг
Muzgash / Музгаш
Murbag / Мурбаг
Nazgash / Назгаш
Narod / Народ
Nidud / Нидуд
Nurbag / Нурбаг
Odak / Одак
Oilug / Ойлуг
Olog / Олог
(*только у Ологов*!)
Orgoth / Оргот
Parod / Парод
Piggu / Пиггу
Purgen / Пурген
Radbug / Радбуг
Rauk / Раук
Rurbag / Рурбаг
Semak / Семак
Shagrat / Шаграт
Shah / Шах
Shurhai / Шурхай
Shuur / Шуур
Slog / Слог
Snaga / Снага
Sugarod / Сугарод
Surgut / Сургут
Tarbag / Тарбаг
Taugh / Таугх
Toghat / Тогхат
Trilug / Трилуг
Trunh / Трунх
Turbag / Турбаг
Udut / Удут
Ufthak / Уфтак
Ug / Уг
Ugluk / Углук
Ugvulk / Угвулк
Vargan / Варган
Verthag / Вертхаг
Vlob / Влоб
Voruk / Ворук
Yurbag / Юрбаг
Yuroh / Юрох
Yutub / Ютуб
Zabub / Забуб
Zog / Зог
Zub / Зуб
Zurpig / Зурпиг
Zurg / Зург

ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

Аданы, квенди и сильмы

Aerin / Аэрин
Almarien / Альмариэн
Amarie / Амариэ
Aredhel / Арэдэль
Arien / Ариен
Arwen / Арвен
Beruthiel / Берутиэль
Celebrian / Келебриан
Earwen / Эарвен
Elanor / Эланор
Eledhwen / Эледвэн
Elenwe / Эленвэ
Elwing / Эльвинг
Eilinel / Эйлинэль
Eirien / Эйриен
Eowyn / Йовин
Ethel / Этель
Firiel / Фириэль
Galadriel / Галадриэль
Gilthoniel / Гилтониэль
Gloredhel / Глорэдэль
Idril / Идриль
Indis / Индис
Irisse / Ириссэ
Lalaith / Лалайт
Laurel / Лаурэль
Lindorie / Линдори
Liniel / Линиэль
Luthien / Лутиэн
Melian / Мелиан
Miriel / Мириэль
Mirwen / Мирвэн
Morwen / Морвэн
Nellas / Неллас
Nerdanel / Нерданэль
Nessa / Несса
Nimloth / Нимлот
Nienor / Ниэнор
Niniel / Ниниэль
Rian / Риан
Serinde / Сериндэ
Silwen / Сильвэн
Silmarien / Сильмариэн
Tilwen / Тильвэн
Tinuviel / Тинувиэль
Undomiel / Ундомиэль
Wendis / Вендис

Аданы и перианы

Belinda / Белинда
Bertha / Берта
Cara / Кара
Clara / Клара
Dora / Дора
Druda / Друда
Duenna / Дуэнна
Hilda / Хильда
Laura / Лаура
Lily / Лили
Linda / Линда
Miranda / Миранда
Nora / Нора
Prima / Прима
Primula / Примула
Regina / Регина
Rhoda / Рода
Rosa / Роза
Selina / Селина
Tita / Тита

Касары

Bala / Бала
Dis / Дис
Frea / Фреа
Gis / Гис
Gora / Гора
Mea / Меа
Nara / Нара
Ris / Рис
Thara / Тара
Tis / Тис
Vea / Веа

Лирчи

Alissa / Алисса
Iviss / Ивисс
Issa / Исса
Lizza / Лизза
Melissa / Мелисса
Nossa / Носса
Pussi / Пусси
Sashsha / Сашша
Shassa / Шасса
Tizza / Тизза
Trissha / Трисша
Vizza / Визза
Zzoa / Ззоа

Уруки и ологи

Argha / Аргха
Bruge / Бруге
Dergu / Дергу
Egga / Эгга
Fruge / Фруге
Gohgut / Гохгут
Hurma / Хурма
Iga / Ига
Kulgha / Кулгха
Marfu / Марфу
Nuga / Нуга
Orka / Орка
Pruha / Пруха
Sarfu / Сарфу
Tulge / Тулге
Umra / Умра
Yahta / Яхта
Zilge / Зилге

Реестр
Категорий Передвижения

СОДЕРЖАНИЕ РЕЕСТРА:

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 57
  КАТЕГОРИИ ШАГОВ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ 57
  КОНВЕРТИРОВАНИЕ ШАГОВ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ 57
  ДВИЖЕНИЕ ПО МЕСТНОСТЯМ 57
  ПЕРЕХОД В ЛОКАЦИЮ И ВЫХОД ИЗ ЛОКАЦИИ 57
СОБЫТИЯ В РЕЖИМЕ КАРТЫ 57
  ДНЕВНЫЕ СОБЫТИЯ 57
  СОБЫТИЯ ВО ВРЕМЯ НОЧЕВКИ 57
ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В РЕЖИМЕ КАРТЫ 57
  ХОДЬБА (2 WP) 57
  РАЙДИНГ МЕДЛЕННЫЙ (2 SRP) 58
  РАЙДИНГ СРЕДНИЙ (4 ARP) 58
  РАЙДИНГ БЫСТРЫЙ (6 FRP) 59
  РАЙДИНГ СВЕРХБЫСТРЫЙ (8 URP) 59
  МЕСТНОСТИ, НЕПРОХОДИМЫЕ ДЛЯ ЖИВОТНЫХ 59
  СОВМЕЩЕНИЕ РАЗНЫХ КАТЕГОРИЙ И СКОРОСТЕЙ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ 59
СТОЯНКА В РЕЖИМЕ КАРТЫ 61
РЕЖИМ ГОРОДА (4 V+SV) 62
  ТАБЛИЦА ДЕЙСТВИЙ В НАСЕЛЕННОЙ ЛОКАЦИИ 62

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

См. Книгу Базовых Правил, §5.5

Категории шагов передвижения

См. Книгу Базовых Правил, §5.5.1

Конвертирование шагов передвижения

См. Книгу Базовых Правил, §5.5.2

Конвертирование шагов передвижения					
V	wp	srp	arp	frp	urp
4	**2**	**2**	**4**	**6**	**8**
(3)	(1)	(1)	(3)	5	7
3	(1)	(1)	**3**	**4**	**6**
(2)	(1)	(1)	(2)	(3)	5
2	**1**	**1**	**2**	**3**	**4**
(1)	(0)	(0)	(1)	2	3
1	(0)	(0)	**1**	**1**	**2**
(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	1
0	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**

Движение по местностям

См. Книгу Базовых Правил, §5.6

Переход в локацию и выход из локации

См. Книгу Базовых Правил, §5.7

СОБЫТИЯ В РЕЖИМЕ КАРТЫ

См. Книгу Базовых Правил, §6.1

Дневные события

См. Книгу Базовых Правил, §6.1.1

События во время ночевки

См. Книгу Базовых Правил, §6.1.2

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В РЕЖИМЕ КАРТЫ

Ходьба (2 wp)

Базовым способом передвижения по клеткам региона является ходьба. ***Скорость ходьбы персонажей не зависит от расы, параметров или состояний!*** Она одинакова для всех сапов и составляет 2 шага передвижения в день. Эти шаги называются ***walk-points*** или сокращенно ***wp***. Прохождение различных типов местности отнимает разное количество wp.

Передвижение пешком = 2 wp в день												
🏰	---	🌾	🌲	🌿	⛰	⬭	❄	⁄ ⁄	⁘	～	▲	～
−1 wp	−1 wp	−1 wp	−1 wp	−2 wp	−2 wp	−1 wp	−2 wp	−1 wp	−2 wp	×	×	×

В игре существуют местности, в которые вообще нельзя попасть, передвигаясь по земле (такие местности отмечены крестиком) — это *непроходимое болото, непроходимые пики* и *вода*. Если персонаж приходит в такую клетку (например, местность клетки была неизвестна), он автоматически перемещается обратно — в ту клетку, из которой пришел на непроходимую территорию. Таким образом персонаж тратит шаги на перемещение, открывает клетку с непроходимой местностью, но не попадает в нее.

Информацию о местностях можно найти Реестре Местностей [с. 63].

Райдинг медленный (2 srp)

Медленный райдинг — это перемещение по клеткам региона верхом на медленных животных (на слоне, на мамонте). Если категорией передвижения персонажа является медленный райдинг, в начале дня он получает 2 шага передвижения. Эти шаги называются ***slow ride-points*** или сокращенно ***srp***. Прохождение различных типов местности верхом на том или ином животном отнимает разное количество srp.

Информацию о животных, а также таблицы скорости преодоления местностей на том или ином животном можно найти в Реестре Существ [с. 152].

Информацию о местностях можно найти Реестре Местностей [с. 63].

Райдинг средний (4 arp)

Средний райдинг — это перемещение по клеткам региона верхом на животных, обладающих средней скоростью (на муле, на грифоне и др.). Также к среднему райдингу относятся: полет на *волшебной метле или ковре-самолете*, езда на *велосипеде*. Если категорией передвижения персонажа является средний райдинг, в начале дня он получает 4 шага передвижения. Эти шаги называются ***average ride-points*** или сокращенно ***arp***. Прохождение различных типов местности верхом на том или ином животном отнимает разное количество arp.

Информацию о животных, а также таблицы скорости преодоления местностей на том или ином животном можно найти в Реестре Существ [с. 152].

Таблицы скорости преодоления местностей на велосипеде, волшебной метле и ковре-самолете можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

Информацию о местностях можно найти Реестре Местностей [с. 63].

Райдинг быстрый (6 frp)

Быстрый райдинг — это перемещение по клеткам региона верхом на быстрых животных (на коне, на виверне и др.). Также к быстрому райдингу относится езда в рейсовом экипаже. Если категорией передвижения персонажа является быстрый райдинг, в начале дня он получает 6 шагов передвижения. Эти шаги называются ***fast ride-points*** или сокращенно ***frp***. Прохождение различных типов местности верхом на том или ином животном отнимает разное количество frp.

Информацию о животных, а также таблицы скорости преодоления местностей на том или ином животном можно найти в Реестре Существ [с. 152].

Информацию о местностях можно найти Реестре Местностей [с. 63].

Райдинг сверхбыстрый (8 urp)

Сверхбыстрый райдинг — это перемещение по клеткам региона верхом на очень быстрых животных (на единороге, на пещерном рухе и др.). Если категорией передвижения персонажа является сверхбыстрый райдинг, в начале дня он получает 8 шагов передвижения. Эти шаги называются ***ultra fast ride-points*** или сокращенно ***urp***. Прохождение различных типов местности верхом на том или ином животном отнимает разное количество urp.

Информацию о животных, а также таблицы скорости преодоления местностей на том или ином животном можно найти в Реестре Существ [с. 152].

Информацию о местностях можно найти Реестре Местностей [с. 63].

Местности, непроходимые для животных

Существуют местности, по которым те или иные животные вообще не могут передвигаться (отмечаются крестиком в таблице существа). При попадании в клетку с непроходимой для животного местностью, перед персонажем встает выбор:

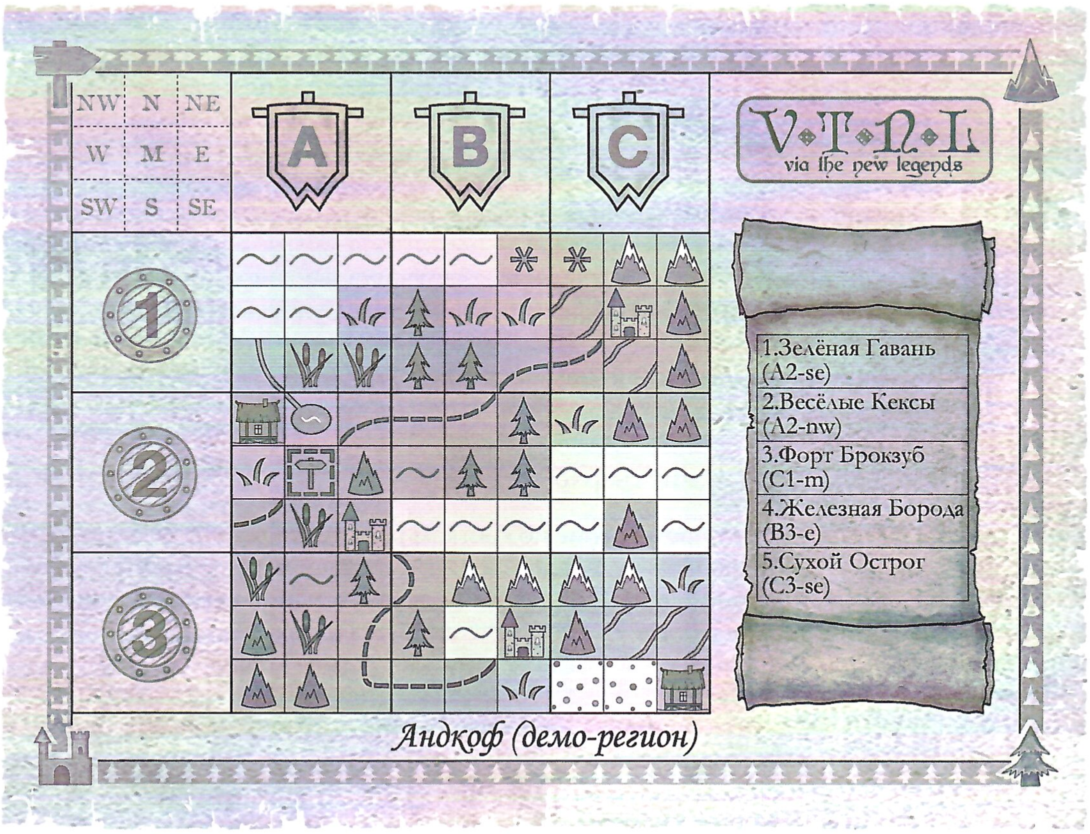
- Если по этой местности возможно ходить пешком, персонаж имеет право остаться в клетке (происходит конвертирование шагов в walk points), но животное при этом автоматически перемещается обратно в предыдущую клетку и помещается в собственную стояночную локацию. Животное будет находиться в ней до тех пор, пока персонаж не прибудет в эту локацию и не заберет его.
- Можно не спешиваться, но тогда персонаж вместе с животным автоматически перемещается обратно в предыдущую клетку. Таким образом персонаж тратит шаги на перемещение, открывает клетку с непроходимой местностью, но не попадает в нее.

Совмещение разных категорий и скоростей передвижения

В VTNL вполне возможна ситуация, при которой несколько существ, путешествующих вместе, будут передвигаться по региону разными способами (например, кто-то пешком, а кто-то верхом), и их самостоятельные скорости преодоления местностей будут отличаться друг от друга. Как же совместить разные категории передвижения и разные скорости преодоления местностей у существ в одном отряде?

Если в отряде присутствуют существа с разными категориями передвижения и/или разной скоростью преодоления местностей, то при путешествии будет учитываться *самая низшая скорость преодоления текущей местности* среди существ отряда, а также соответствующая ей категория передвижения.

Пример:


NW
N
NE
W
M
E
SW
S
SE
A
B
C
1
2
3
V·T·N·L
via the new legends
1.Зелёная Гавань (A2-se)
2.Весёлые Кексы (A2-nw)
3.Форт Брокзуб (C1-m)
4.Железная Борода (B3-e)
5.Сухой Острог (C3-se)
Андкоф (демо-регион)

По дороге путешествуют два всадника — один на муле (4 arp), а другой на коне (6 frp).

Передвижение верхом на муле = 4 arp в день												
🏰	---	ѱ	🌲	Ψ	△	◯	✻	//	∴	≈	▲	~
−1 arp	−1 arp	−1 arp	−2 arp	−2 arp	−2 arp	−2 arp	×	−2 arp	×	×	×	×

Передвижение верхом на коне = 6 frp в день												
🏰	---	ѱ	🌲	Ψ	△	◯	✻	//	∴	≈	▲	~
−1 frp	−1 frp	−1 frp	−2 frp	−3 frp	−4 frp	−2 frp	−4 frp	−3 frp	×	×	×	×

Передвижение по дороге и на муле, и на коне отнимает один шаг передвижения. Поскольку мул имеет меньшее количество шагов передвижения, получается, что по дороге он скачет медленнее коня. Следовательно, всадники имеют 4 шага передвижения в день (4 arp). Если кто-то из них спешится и пойдет пешком, то их скорость понизится до 2 шагов передвижения в день (см. раздел «Конвертирование шагов передвижения»).

Однажды *утром* всадники оказываются в горной местности (клетка C2-n). Скорости преодоления этой местности у мула и у коня различаются. Мул преодолевает клетку с горами за 2 arp, т. е. способен пройти 2 таких клетки за день. Конь преодолевает клетку с горами за 4 frp, т. е. неспособен пройти 2 таких клетки за день. Поскольку на этой местности конь является более медленным животным, переход по горам происходит с учетом 6 frp.

Пройдя клетку с горной местностью, всадники спускаются в обычную местность (клетка C2-nw). У коня остается 2 frp. Преодоление обычной местности и на муле, и на коне отнимает один шаг передвижения, значит на этой местности, как и на дороге, мул является более медленным животным. 2 frp конвертируются в 1 arp (см. раздел «Конвертирование шагов передвижения»). У всадников остается только один шаг передвижения.

Отдельного рассмотрения требует ситуация, когда в отряде путешествуют два (или более) персонажа, один из которых передвигается по земле, а другой летит по воздуху. Дело в том, что для определения событий при передвижении по земле используется одна опция Рандомайзера Событий, а при передвижении по воздуху — другая опция. В результате возникает вопрос: какую опцию выбрать, если один персонаж двигается по земле, а другой летит?

День — определение события
- Передвижение пешком, верхом, на велосипеде
- Передвижение по воздуху (на летающем животном, метле или ковре)

В этом случае опция определения события будет зависеть от того, кто собирается бросать кубики на определение события. Если кубики бросает персонаж, передвигающийся по земле, Мастеру Игры надо выбрать опцию «Передвижение пешком, верхом, на велосипеде». Если же кубики бросает персонаж, летящий по воздуху, Мастер Игры должен выбрать опцию «Передвижение по воздуху».

Заметьте, что выбор одной из опций не означает, что события для персонажей разделяются! Персонажи все равно путешествуют вместе, и правила влияния событий на отряд остаются прежними. Все *индивидуальные события* (например: опытность, усталость, понимание) будут относиться к персонажу, кидавшему кубики. Все *общие события* (например: нападение, встреча, буря) будут влиять на весь отряд.

СТОЯНКА В РЕЖИМЕ КАРТЫ

Находясь в Режиме Карты, персонаж совершенно не обязан все время куда-нибудь идти. Вместо очередного передвижения по клетке он может организовать стоянку и оставаться на месте *до конца дня.*

Существуют стоянки двух типов:
- ***Полная стоянка*** — организовывается с самого утра и имеет положительный эффект для утомленных персонажей (находящихся в состоянии Tired): *стоянка, длящаяся весь день, к ночи снимает 2 поинта усталости!*

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

- ***Неполная стоянка*** — организовывается после того, как персонаж совершил одно или несколько перемещений по региону *в течение этого дня* и не имеет эффекта снятия поинтов усталости; при этом ***если у персонажа окажется недостаточно шагов для перемещения по текущей клетке, он уже не сможет организовать стоянку!***

Любая стоянка всегда длится до ночи и сопровождается одним случайным событием! ***Если персонаж устраивает стоянку, все шаги передвижения обнуляются*** (независимо от того, сколько их оставалось) и совершается бросок Рандомайзера Событий/день, который определяет событие, происходящее во время стоянки. Обратите внимание, что для определения события во время стоянки в Рандомайзере Событий используется опция «Стоянка». После окончания события, произошедшего во время стоянки, наступает время для ночевки и определения ночного события.

Ситуации, в которых применяется система стоянки:

- персонаж организовывает стояночную локацию и проводит в ней время (например, ожидая прибытия другого персонажа);
- персонаж решает отдохнуть весь день, чтобы снять 2 поинта усталости;
- персонаж читает учебник, находясь на открытой местности;
- персонаж застрял в непроходимой местности, так как лишился возможности передвигаться по воздуху.

РЕЖИМ ГОРОДА (4 V+SV)

См. Книгу Базовых Правил, §6.2

Таблица действий в населенной локации

Действия в населенной локации и их временной эквивалент в единицах V	
Пребывание в строении, в котором персонаж проснулся	−0 V
Выход из строения	−0 V
Пребывание на улице (вне строения)	−0 V
Посещение городских ворот	−0 V
Посещение строения на overnight-visit, в которое персонаж пришел, чтобы переночевать (трактир, жилье, обучающее или развивающее строение в период занятий, военная академия перед выполнением задания)	−0 V
Посещение билетной лавки на ярмарке	−0 V
Выход из населенной локации (осуществляется через городские ворота)	−0 V
Посещение любого строения, кроме городских ворот или места ночлега	−1 V
Посещение любой лавки на ярмарке, кроме билетной лавки	−1 V
Бездействие, прогулка по городу (с целью убить время)	от −1 V до −4 V
День работы (на рынке, в мэрии, в гильдии искусств и т.д.)	−4 V
День обучения умению или занятий в развивающем строении	−4 V
День отдыха (к ночи снимает 2 поинта усталости)	−4 V
Чтение учебника	−4 V
Попрошайничество (за день герой получает 2d6 монет)	−4 V
Тренировка (за день тренировки герой получает 2d6 очков опыта)	−4 V

Реестр Местностей

СОДЕРЖАНИЕ РЕЕСТРА:

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 64
- ЗАКРЫТАЯ ИГРА И ОПЫТ ЗА РАЗВЕДЫВАНИЕ МЕСТНОСТЕЙ 64
- КАРТА ДЛЯ ПРИМЕРОВ 64

КЛЕТКИ С НАСЕЛЕННЫМИ ЛОКАЦИЯМИ 65

ДОРОГИ 65
- ПЕРЕКРЕСТОК 66
- МОСТ 66

ОСНОВНЫЕ ЛАНДШАФТЫ 66
- ОБЫЧНАЯ МЕСТНОСТЬ 66
- РЕКИ (ОБЫЧНАЯ МЕСТНОСТЬ) 66
- ДРЕМУЧИЙ ЛЕС 68
- БОЛОТИСТАЯ МЕСТНОСТЬ 68
- ГОРНАЯ МЕСТНОСТЬ 68
- ОЗЕРО 68
- ВЕЧНЫЕ СНЕГА 68
- ПУСТОШЬ 68
- ПУСТЫНЯ 69

НЕПРОХОДИМЫЕ ЛАНДШАФТЫ 69
- НЕПРОХОДИМОЕ БОЛОТО 69
- НЕПРОХОДИМЫЕ ПИКИ 70
- ВОДА 70

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

См. Книгу Базовых Правил, §5.2

Информацию о системе передвижения по клеткам региона можно найти в Реестре Категорий Передвижения [с. 56].

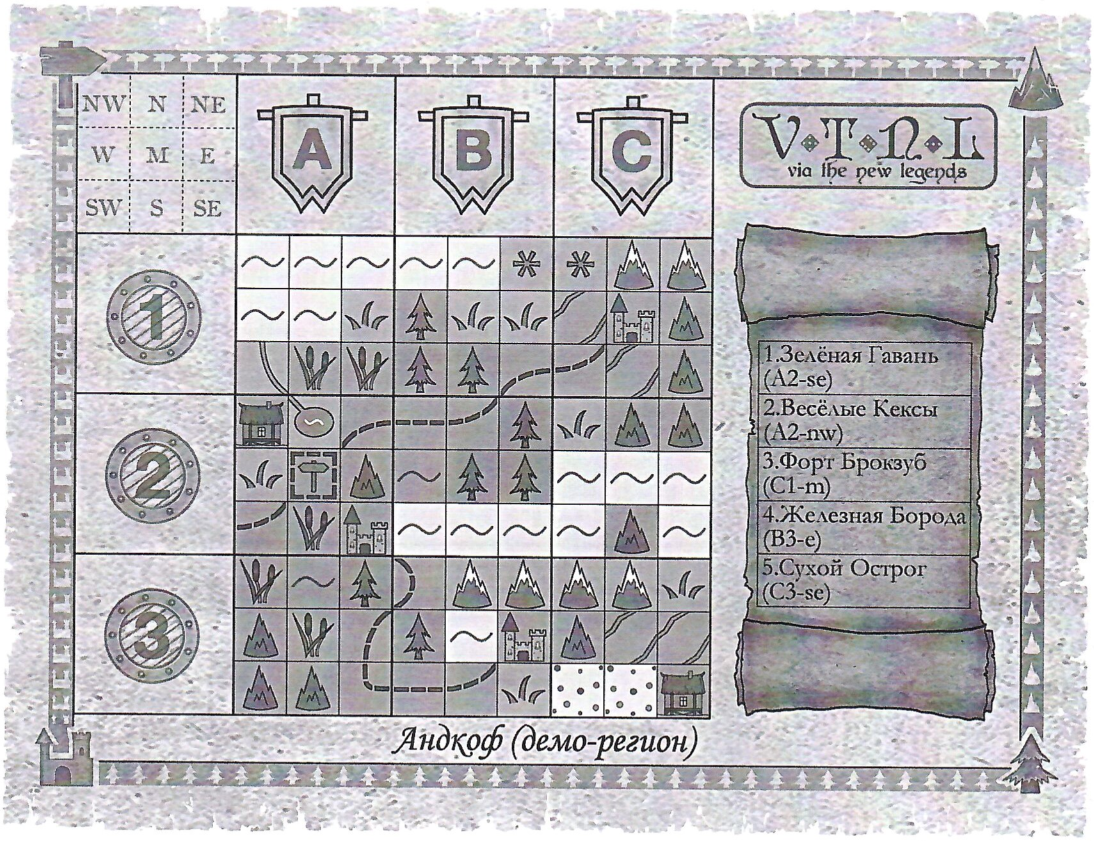
Закрытая игра и опыт за разведывание местностей

Начиная партию, среди прочих условий участники выбирают условие Карты Региона. Здесь возможен один из двух вариантов: ***закрытая*** *или* ***открытая*** игра. ***Описание правил VTNL подразумевает закрытую игру как тип игры «по умолчанию».***

При закрытой игре Карта Региона находится только в распоряжении Мастера и неизвестна Игроку. В начале партии Игроку достается пустая карта соответствующего размера, которая распечатывается на листе А4. Все что известно Игроку — местность клетки, в которой он находится. Также по условиям региона персонажу могут быть известны местности некоторых других клеток и какие-то строения в населенных локациях.

Если персонаж приходит в неизвестную ему клетку, либо узнает о неизвестной клетке от картографа или другим способом, Мастер Игры раскрывает ему *местность* этой клетки. Когда Игроку становится известна местность клетки, он рисует в ней соответствующую картинку. Так в ходе игры Игрок самостоятельно зарисовывает свою Карту Региона, и получает все более полное представление об окружающих землях. ***За открытие одной клетки Карты Региона каждый герой получает по 5 очков опыта!***

Карта для примеров


NW
N
NE
W
M
E
SW
S
SE
A
B
C
1
2
3
V·T·N·L
via the new legends
1.Зелёная Гавань (A2-se)
2.Весёлые Кексы (A2-nw)
3.Форт Брокзуб (C1-m)
4.Железная Борода (B3-e)
5.Сухой Острог (C3-se)
Андкоф (демо-регион)

Экранная карта демо-региона

КЛЕТКИ С НАСЕЛЕННЫМИ ЛОКАЦИЯМИ

Являются самостоятельным типом местности, не относятся ни к каким природным ландшафтам и изображаются на Карте Региона значком «крепость» или «дом».

🏰 Таким значком обычно изображаются города, крепости или замки.

🏠 Таким значком обычно изображаются деревни, маленькие поселки или локации, состоящие из одного строения (например, придорожный трактир).

Клетка с населенной локацией обозначает населенный пункт, расположенный условно «в середине» клетки, а также не слишком дикую местность в округе, изобилующую всякими тропинками и подходами к этому населенному пункту.

Чтобы попасть внутрь поселения необходимо проделать путь по этой же клетке до самого поселения. То есть, персонаж в клетке с населенным пунктом может находиться как вне поселения (путешествовать неподалеку), так и внутри него.

Очень часто к населенной локации с окружающих клеток ведет одна или несколько дорог. Если на соседней клетке располагается перекресток, это значит, что от него к локации также ведет дорога. Когда персонаж оказывается в клетке с населенной локацией, Мастер Игры может рассказать ему о дорогах, ведущих к локации/из нее, и их направлениях. Также Мастер может заранее поведать и о названии локации (увиденном, к примеру, на указателе), а также о расе ее обитателей.

Пример (см. карту демо-региона):

Мастер: К вечеру ты выбираешься из болот и достигаешь клетки A2-se. За открытие этой клетки ты получаешь 5 очков опыта. (*Участники записывают новое значение.*) Ты видишь указатель, на котором написано «Зеленая Гавань», и понимаешь, что оказался в клетке с городом. (*Игрок рисует в клетке A2-se значок города.*) Также под указателем прикреплена небольшая карта. Рассмотрев ее, ты узнаешь, что к этому городу ведут две дороги: одна — с северо-запада, а другая — с юго-востока.

Игрок: То есть из клеток A2-m и B3-nw. Значит, там дороги!

Мастер: Очень может быть. Но местности клеток по догадкам не открываются. Ты просто теперь знаешь, в какие стороны из города выходят дороги.

Игрок: Ну ладно. Дороги — это позже, а сейчас меня больше волнует «Зеленая Гавань». У меня есть какие-то домыслы, чей это город?

Мастер: Да, ты неоднократно слышал о нем. Это центральный город этого региона, а живут там аданы.

Игрок: Отлично! Вот туда-то я и направлюсь. Но перед этим мне надо переночевать, так как мои шаги передвижения иссякли. Неподалеку от дороги, ведущей к городу, я разжигаю костерок и ложусь спать в надежде, что никто меня ночью не убьет.

ДОРОГИ

▬ ▬ ▬ *Являются самостоятельным типом местности,* не относятся ни к каким природным ландшафтам и обозначаются на Карте Региона ***пунктирными линиями.*** На Карте Региона отмечаются только большие проезжие дороги, соединяющие между собой населенные пункты или какие-то особые места. Хотя значок дороги полностью занимает клетку, это не значит, что вся ее территория покрыта асфальтом. Клетка с дорогой обозначает большой проезжий тракт, идущий в определенном направлении, а также какую-либо окружающую местность, изобилующую всякими тропинками и подходами к этому тракту.

Когда персонаж открывает клетку с дорогой, Мастер Игры должен рассказать в какие соседние клетки идет эта дорога!

Пример (см. карту демо-региона):

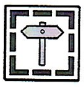
Мастер: Ты оказываешься в клетке А3-е и получаешь 5 очков опыта за открытие местности. (*Участники записывают новое значение.*)

Игрок: Куда же я пришел?

Мастер: В этой клетке находится *дорога*, которая идет с северо-востока на юг.

Также к типу местности «дороги» относятся перекрестки и мосты.

Перекресток



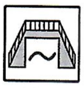
Таким значком изображается перекресток проезжих дорог. Перекресток располагается условно «в середине» клетки и соединяет все дороги, приходящие в эту клетку. Также перекресток всегда соединяется дорогой с населенными локациями и перекрестками, расположенными на соседних клетках.

Когда персонаж открывает клетку с перекрестком, Мастер Игры должен рассказать в какие соседние клетки идут дороги от этого перекрестка!

Пример (см. карту демо-региона):

Мастер: Ты достигаешь клетки А2-m и в скором времени выходишь на перекресток. Он соединяет аж четыре дороги, которые идут с юго-запада, с северо-запада, с северо-востока и с юго-востока. Ну и, конечно, ты получаешь 5 очков опыта. (*Участники записывают новое значение.*)

Мост



Таким значком изображается мост через реку. Клетка с мостом обозначает какую-то переправу через большую реку (мост, плотину, насыпь, брод), расположенную условно «в середине» клетки, а также какую-либо окружающую местность, изобилующую всякими тропинками и подходами к этой переправе. Клетка «мост» по сути — это дорога или перекресток. Река в такой клетке является условностью и не может как-либо препятствовать перемещению персонажа.

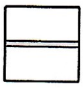
Когда персонаж открывает клетку с мостом, Мастер Игры должен рассказать в какие соседние клетки переходит река, а также в какие соседние клетки идут дороги от этого моста (если таковые имеются)!

ОСНОВНЫЕ ЛАНДШАФТЫ

Обычная местность

Таким значком изображается «обычная местность», которая обобщает типичные для «средней полосы» ландшафты: равнины с небольшими лесными участками, поля, лесостепи, холмы. На такой территории могут находиться тропинки, небольшие дороги и речушки, ухоженные поля или же участки с буреломом*.

Реки (обычная местность)



Особый вид клеток. Реки *не являются самостоятельным видом местности*, ***протекают по обычной местности*** и обозначаются на Карте Региона ***сплошными линиями***. На Карте Региона отмечаются только широкие и ***непреодолимые*** реки. Небольшие речушки, озера, пруды и прочие водоемы никак не влияют на передвижение персонажа, а потому не отображаются на Карте Региона. Такие природные объекты могут быть где угодно и рисуются воображением участников игры.

---

* Подробная детализация ландшафтов рисуется воображением участников игры и не влияет на скорость преодоления клеток.

Если персонаж передвигается по воздуху, река на Карте Региона не может стать для него препятствием, куда бы он ни направлялся. Река окажется препятствием только в том случае, ***если персонаж передвигается по земле, и река преграждает ему путь в соседнюю клетку.*** В такой ситуации персонаж никак не сможет перебраться на противоположный берег, и ему придется идти в обход реки. Перейти реку можно только по клетке с *мостом* (см. категорию «Дороги»)!

Когда персонаж открывает клетку с рекой, Мастер Игры должен рассказать в какие соседние клетки переходит эта река!

Пример (см. карту демо-региона):

Мастер: Ты проходишь клетку A2-nw и переходишь в A1-sw. Получив очередные 5 очков опыта за открытие местности (*участники записывают новое значение*), ты понимаешь, что оказался на обычной местности, по которой с юго-востока на север течет широкая река. Ты стоишь на ее западном берегу, у тебя остается еще 1 wp, куда пойдешь дальше?

Игрок: Я пойду на восток, в клетку A1-s. Хочу разведать эту клетку.

Мастер: Но, подойдя к воде, ты понимаешь, что перебраться через эту реку ты не сумеешь, поэтому путь на восток из этой клетки невозможен.

Игрок: А на северо-восток?

Мастер: Туда тоже мешает пройти река.

Игрок: То есть сейчас я могу пойти либо на север, либо вернуться на юг?

Мастер: Не только. Еще ты можешь пойти вдоль берега на юго-восток, в клетку A2-n.

Игрок: Вот! Туда-то я и направлюсь. Разведаю, что находится там.

Следует отдельно рассмотреть ситуацию, при которой река, протекающая *в соседних клетках*, окажется препятствием для сухопутного персонажа. Это происходит, если персонаж двигается по диагонали и на угловом стыке клеток «натыкается» на реку, преграждающую ему путь. В этом случае он автоматически перемещается обратно — в ту клетку, по которой шел. Таким образом персонаж тратит шаги на перемещение, открывает клетку на противоположном берегу, но не попадает в нее. Помимо открытия клетки на противоположном берегу, Мастер также сообщает персонажу, в какие соседние клетки переходит река, преградившая ему путь (местность этих клеток при этом не открывается).

Данную ситуацию проще всего понять на примере.

Пример (см. карту демо-региона):

Мастер: Во время твоего перехода из клетки A2-nw в клетку A1-s ничего не произошло. По твоим расчетам ты уже должен был завершить переход, как вдруг на твоем пути возникла река.

Игрок: Какая еще река?!

Мастер: Очень-очень широкая. Она протекает на стыке клеток A2-n и A1-sw и преграждает тебе путь в клетку A1-s.

Игрок: Я не знаю местностей этих клеток. Значит, и там, и там — река, и мне открываются эти клетки?

Мастер: Нет. Просто ты теперь знаешь, что на стыке этих клеток есть река, но куда она течет, не имеешь понятия. А открывается тебе местность клетки A1-s, в которую ты шел. Ты видишь на противоположном берегу болотистую местность и получаешь 5 очков опыта. (*Участники записывают новое значение.*) Но перебраться на тот берег у тебя не получится, поэтому ты остаешься в клетке A2-nw, потратив один шаг передвижения.

Еще одно особое правило, связанное с рекой, касается получения автоквестов. Если при определении квестовой клетки выпадает клетка с *рекой*, то квестовая локация окажется на том берегу, на который придет персонаж.

Пример (см. карту демо-региона): Персонаж находится в городе Зеленая Гавань (A2-se) и получает от алхимика задание — принести квестовый реагент из простой локации, находящейся в клетке A1-sw. Берег, на котором расположится локация, будет зависеть от самого персонажа. Если он придет на западный берег, то локация с реагентом окажется на западном берегу, а если он придет на восточный берег, то локация с реагентом окажется на восточном берегу.

Дремучий лес

Таким значком изображаются большие лесные участки. На этой территории могут находиться просеки, тропинки и небольшие дороги, речушки и болотца, просторные поляны или же участки с жутким буреломом.

Болотистая местность

Таким значком изображаются обширные топкие, болотистые или лесоболотные зоны. На этой территории могут находиться тропинки, небольшие дороги и озера, опасные участки с трясиной и буреломом.

Горная местность

Таким значком может изображаться как отдельная гора, так и участок плоскогорья или большого горного хребта. На этой территории могут находиться тропинки, небольшие дороги, речушки, озера, лесные участки или же голые каменистые склоны.

Озеро

Таким значком изображается территория с большим водоемом (озером, водохранилищем). При этом водоем занимает не все пространство, а располагается условно «в середине» клетки. Вокруг водоема раскидывается некая живописная местность, на которой могут находиться тропинки, небольшие дороги, речушки, лесные участки, болота или поля.

Водоемы бывают замкнутыми или соединенными с рекой, текущей в соседней клетке (см. карту демо-региона, клетка A2-n). ***Когда персонаж открывает клетку с водоемом+рекой, Мастер Игры должен рассказать в какую соседнюю клетку переходит река!***

Пример (см. карту демо-региона):

Мастер: Ты приходишь в клетку A2-n. Перед тобой оказывается прекрасная долина, в центре которой ты видишь огромное озеро. На северо-западе из него вытекает река. Твои действия?

Игрок: Я наслаждаюсь этим пейзажем и жду мои 5 очков опыта за открытие местности.

Мастер: Ах, да! Чуть не забыл! И ты их получаешь. (*Участники записывают новое значение.*)

Вечные снега

Таким значком изображаются территории, покрытые снегом и льдом. Это может быть равнина, плоскогорье или очень высокое горное плато, где царит вечная мерзлота.

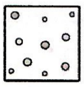
Пустошь

Таким значком изображаются безжизненные, высохшие земли и каменистые пустыни. ***На этой мертвой местности нет воды***, поэтому персонажу, направляющемуся в пустошь, стоит взять с собой некоторый запас питья. Если персонаж не выпьет в течение дня необходимого количества воды (1 литр), это приведет его к обезвоживанию и состоянию Dehydrated. В качестве походной тары для воды используются *бурдюки*. Объем бурдюка составляет 1 литр, что делает его очень удобным в применении: по бурдюку воды в день — и персонажу не грозит обезвоживание.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

Информацию о бурдюках можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

Пустыня



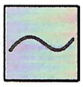
Таким значком изображаются песчаные пустыни. ***На этой мертвой местности нет воды,*** поэтому персонажу, направляющемуся в пустыню, стоит взять с собой некоторый запас питья. Если персонаж не выпьет в течение дня необходимого количества воды (1 литр), это приведет его к обезвоживанию и состоянию Dehydrated. В качестве походной тары для воды используются *бурдюки*. Объем бурдюка составляет 1 литр, что делает его очень удобным в применении: по бурдюку воды в день — и персонажу не грозит обезвоживание.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

Информацию о бурдюках можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

НЕПРОХОДИМЫЕ ЛАНДШАФТЫ

Непроходимое болото



Таким значком изображаются обширные заболоченные и затопленные территории. Попасть в эту клетку и перемещаться по ней можно ***только по воздуху*** (прилететь на летающем животном, *волшебной метле или ковре-самолете).* Если сухопутный персонаж приходит в такую клетку (например, местность клетки была неизвестна), он автоматически перемещается обратно — в ту клетку, из которой прибыл на непроходимую территорию. Таким образом персонаж тратит шаги на перемещение, открывает клетку с непроходимой местностью, но не попадает в нее.

Информацию о летающих животных можно найти в Реестре Существ [с. 152].

Информацию о волшебной метле и ковре-самолете можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

Клетка с непроходимым болотом *не является полностью затопленной*! На этой территории имеется множество островков и твердых участков земли, где персонаж может приземлиться. Все встречи и сражения с существами, обнаружения предметов или локаций и прочие события происходят на подобных участках суши.

Возродиться в клетке с непроходимой местностью невозможно! Если персонаж погибает в непроходимом болоте (и его никто не оживляет), то он возрождается не в этой клетке, а в последней посещенной им клетке с местностью, проходимой *пешком*! Все вещи, которые персонаж имел с собой на момент смерти, и животные, с которыми он путешествовал, после возрождения оказываются при нем.

Если у персонажа, летающего на *метле* или *ковре*, и находящегося в клетке с непроходимым болотом, не будет хватать маны для полета, он временно лишится возможности передвигаться по этой местности. До тех пор, пока персонаж не накопит достаточно маны, он не сможет покинуть эту клетку. Если во время пребывания персонажа в непроходимом болоте его летающее животное погибнет и не будет оживлено, персонаж лишится возможности передвигаться по этой местности*.

Пребывание в непроходимой местности персонажа, лишенного возможности передвигаться, проводится по системе ***полной стоянки*** (все шаги передвижения обнуляются, а стоянка сопровождается одним случайным событием в день).

Информацию о правилах стоянки можно найти в Реестре Категорий Передвижения [с. 56].

Непроходимые пики

Таким значком изображаются непреодолимые горы или скалы. Попасть в эту клетку и перемещаться по ней можно ***только верхом на рухе/пещерном рухе***. Если сухопутный персонаж приходит в такую клетку (например, местность клетки была неизвестна), он автоматически перемещается обратно — в ту клетку, из которой прибыл на непроходимую территорию. Таким образом персонаж тратит шаги на перемещение, открывает клетку с непроходимой местностью, но не попадает в нее.

Информацию о рухах можно найти в Реестре Существ [с. 152] (категория «Летающие животные»).

Клетка с непроходимыми пиками *не является полностью непроходимой!* На этой территории имеются ровные участки или небольшие горные плато, где персонаж может приземлиться. Все встречи и сражения с существами, обнаружения предметов или локаций и прочие события происходят на подобных участках.

Возродиться в клетке с непроходимой местностью невозможно! Если персонаж погибает в непроходимых пиках (и его никто не оживляет), то он возрождается не в этой клетке, а в последней посещенной им клетке с местностью, проходимой *пешком*! Все вещи, которые персонаж имел с собой на момент смерти, и животные, с которыми он путешествовал, после возрождения оказываются при нем.

Если во время пребывания персонажа в непроходимых пиках его летающее животное погибнет и не будет оживлено, персонаж лишится возможности передвигаться по этой местности*.

Пребывание в непроходимой местности персонажа, лишенного возможности передвигаться, проводится по системе ***полной стоянки*** (все шаги передвижения обнуляются, а стоянка сопровождается одним случайным событием в день).

Информацию о правилах стоянки можно найти в Реестре Категорий Передвижения [с. 56].

Вода

Таким значком изображаются водные территории: море, океан, залив, гигантское озеро и пр. Попасть в эту клетку и перемещаться по ней можно *только по воде*. В протоверсии не существует способов перемещения по воде, поэтому клетки с водой являются полностью недоступными. Если персонаж приходит в такую клетку (например, местность клетки была неизвестна), он автоматически перемещается обратно — в ту клетку, из которой прибыл на непроходимую территорию. Таким образом персонаж тратит шаги на перемещение, открывает клетку с непроходимой местностью, но не попадает в нее.

---

* С большой долей вероятности персонаж, попавший в такую ловушку, в конечном итоге погибнет от голода (состояния Hungry 10). При наличии дополнительной жизни, он возродится уже не в этой клетке, а в последней посещенной им клетке с проходимой местностью! Впрочем, в непроходимой местности существует шанс встретить спасателя, который способен телепортировать персонажа в клетку с проходимой местностью.

Реестр Минералов (арт-свойства бижутерии)

СОДЕРЖАНИЕ РЕЕСТРА:

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 72
  ОПОЗНАНИЕ МИНЕРАЛОВ, КОЛЕЦ И АМУЛЕТОВ 72
  НАТУРАЛЬНЫЕ И ИТОГОВЫЕ ЗНАЧЕНИЯ ПАРАМЕТРОВ 72
МИНЕРАЛЫ И АРТ-СВОЙСТВА БИЖУТЕРИИ 72
  ПРОСТЕЦКИЕ МИНЕРАЛЫ 72
  РЕГЕНЕРИРУЮЩИЕ МИНЕРАЛЫ 73
  ЯШМОВЫЕ МИНЕРАЛЫ 73
  ОБЫЧНЫЕ МИНЕРАЛЫ 73
  ПРЕСТИЖНЫЕ МИНЕРАЛЫ 74
  ОСОБЫЕ МИНЕРАЛЫ 74
  РЕДКИЕ МИНЕРАЛЫ 74
  КРИСТАЛЛИЧЕСКИЕ МИНЕРАЛЫ 75
  ЭЛИТНЫЕ МИНЕРАЛЫ 75
  АДАМАНТОВЫЕ МИНЕРАЛЫ 75

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Минерал в VTNL — это маленький камень, из которого можно изготовить волшебную ***бижутерию — кольцо** или **амулет**.* В игре существует множество различных минералов. Каждый из них является носителем определенного ***артефактового свойства** (**арт-свойства**)*. Под арт-свойством подразумеваются некие волшебные чары, влияющие на те или иные параметры персонажа или дающие какие-то дополнительные способности.

Все минералы имеют размер S1/4. Сами по себе они не проявляют арт-свойств и никак не действуют на характеристики персонажа. Для «пробуждения» арт-свойства из минерала необходимо изготовить кольцо или амулет. Чтобы сделать из имеющегося минерала кольцо или амулет, персонажу надо обратиться в ювелирный магазин. Из одного минерала можно изготовить либо одно кольцо, либо один амулет. Впрочем, персонажи нередко приобретают (или находят) уже готовую бижутерию, поэтому минералы часто рассматриваются просто как ценные предметы.

Кольцо или амулет может обладать *только одним* арт-свойством, которое зависит от минерала, использованного в данном предмете бижутерии. Все кольца и амулеты также имеют размер S1/4 и называются соответственно своему минералу.

Пример: Diamond amulet / Алмазный амулет; Obsidian ring / Обсидиановое кольцо.

Персонаж может носить только три предмета бижутерии: два кольца и один нашейный амулет. Надетая бижутерия записывается в Карточке персонажа в слотах экипировки, обозначенных картинками соответствующих предметов — колец и амулета.

Предмет бижутерии изменяет тот или иной показатель не навсегда, а только до тех пор, пока используется персонажем в экипировке — т. е. надет на тело. Бижутерия, переносимая в руке, кармане или в рюкзаке, не будет оказывать никакого действия на характеристики персонажа.

Пример: кольцо с ониксом обладает арт-свойством, которое увеличит значение Ловкости персонажа на 3, если кольцо будет надето на палец. При снятии этого кольца Ловкость персонажа понизится на 3.

При снятии бижутерии с тела, важно следить за показателями персонажа и не забывать делать соответствующие поправки.

Опознание минералов, колец и амулетов

Все найденные минералы, кольца и амулеты являются ***неопознанными***. Арт-свойство неопознанной бижутерии находится в *неактивном* состоянии. Персонаж может носить на себе неопознанную бижутерию, но она никак не подействует на его характеристики.

Опознать минерал, кольцо или амулет способны некоторые NPC (ювелир, встреченный знаток, баба-яга), а также персонаж с умением Expert (для минералов) или Expert 12 (для колец и амулетов). Минералы, кольца и амулеты опознаются с помощью Рандомайзера Вещей. Однажды опознанный предмет становится навсегда опознанным для всех персонажей игры.

В торговых строениях продаются ***опознанные*** минералы, кольца и амулеты. Надетая опознанная бижутерия изменяет параметры персонажа соответственно свойству минерала.

Натуральные и итоговые значения параметров

См. Книгу Базовых Правил, §4.3.2

МИНЕРАЛЫ И АРТ-СВОЙСТВА БИЖУТЕРИИ

Простецкие минералы

Повышают итоговое значение одного основного параметра на 3.

Rhodonite / Родонит: +3 Attack

Obsidian / Обсидиан: +3 Strength

Malachite / Малахит: +3 Archery

Onyx / Оникс: +3 Dexterity

Nephrite / Нефрит: +3 Defence

Amber / Янтарь: +3 Vitality

Blue spar / Лазурит: +3 Wizardry

Morganite / Морганит: +3 Spirituality

Регенерирующие минералы

Повышают значение регенерации хит-поинтов или маны.

Bloodstone / Кровавик: +5% hp regeneration

Serpentine / Серпентин: +5% to mana regeneration

Яшмовые минералы

Повышают значение магического сопротивления.

Green jasper / Зеленая яшма: +10% Mres

Red jasper / Красная яшма: +20% Mres

Обычные минералы

Повышают итоговое значение одного основного параметра на 5.

Jacinth / Гиацинт: +5 Attack

Almandine / Альмандин: +5 Strength

Phenacite / Фенакит: +5 Archery

Agate / Агат: +5 Dexterity

Chrysoberyl / Хризоберилл: +5 Defence

Jet / Гагат: +5 Vitality

Chrysolite / Хризолит: +5 Wizardry

Heliodor / Гелиодор: +5 Spirituality

Престижные минералы

Повышают итоговые значения пары основных параметров на 5.

Pyrope / Пироп: +5 Attack, +5 Strength

Demantoid / Демантоид: +5 Archery, +5 Dexterity

Cyanite / Кианит: +5 Defence, +5 Vitality

Amethyst / Аметист: +5 Wizardry, +5 Spirituality

Особые минералы

Повышают итоговые значения всех восьми основных параметров.

Titanite / Титанит: +2 to all parameters

Drakonite / Драконит: +3 to all parameters

Aerolite / Аэролит: +5 to all parameters

Редкие минералы

Повышают итоговое значение одного основного параметра на 10.

Tourmaline / Турмалин: +10 Attack

Spinel / Шпинель: +10 Strength

Euclase / Эвклаз: +10 Archery

Andalusite / Андалузит: +10 Dexterity

Alexandrite / Александрит: +10 Defence

Nacre / Перламутр: +10 Vitality

Orthoclase / Ортоклаз: +10 Wizardry

Aquamarine / Аквамарин: +10 Spirituality

Кристаллические минералы

Повышают значение бонус-поинтов. Итоговое значение бонус-поинтов одного вида не может быть больше 6!

Red crystal / Красный кристалл: +1 Att bp

Green crystal / Зеленый кристалл: +1 Arc bp

Black crystal / Черный кристалл: +1 Def bp

Purple crystal / Пурпурный кристалл: +1 Wiz bp

Blue crystal / Синий кристалл: +1 Spi bp

Элитные минералы

Повышают итоговое значение одного основного параметра на 15.

Ruby / Рубин: +15 Attack

Garnet / Гранат: +15 Strength

Topaz / Топаз: +15 Archery

Opal / Опал: +15 Dexterity

Diamond / Алмаз: +15 Defence

Pearl / Жемчуг: +15 Vitality

Sapphire / Сапфир: +15 Wizardry

Emerald / Изумруд: +15 Spirituality

Адамантовые минералы

Повышают итоговые значения пары основных параметров на 10.

Red adamant / Красный адамант: +10 Attack, +10 Strength

Green adamant / Зеленый адамант: +10 Archery, +10 Dexterity

Black adamant / Черный адамант: +10 Defence, +10 Vitality

Blue adamant / Синий адамант: +10 Wizardry, +10 Spirituality

Реестр Оружия

СОДЕРЖАНИЕ РЕЕСТРА:

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 77
  СЛОТЫ ЭКИПИРОВКИ 78
  REQ-ПОКАЗАТЕЛЬ 78
  ВАРИАНТЫ ЭКИПИРОВКИ ОРУЖЕЙНЫХ СЛОТОВ 78
КЛИНКОВОЕ ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ = B-dmg и BL-dmg 80
  КЛИНКОВОЕ ОДНОРУЧНОЕ ПРЯМОЕ 81
  КЛИНКОВОЕ ОДНОРУЧНОЕ ОБЛЕГЧЕННОЕ 82
КЛИНКОВОЕ ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ = BT-dmg 82
УДАРНОЕ ОРУЖИЕ = D-dmg и DL-dmg 83
РУБЯЩЕЕ ОРУЖИЕ = H-dmg 85
ДРЕВКОВОЕ ОРУЖИЕ = P-dmg 86
ДЕРЕВЯННОЕ ОРУЖИЕ = W-dmg 87
СТРЕЛЯЮЩЕЕ ОРУЖИЕ = A-dmg и A2-dmg 88
  ЛУКИ 89
  АРБАЛЕТЫ 90

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Оружие — применяется сапами и полусапами (гоблинами и орками) для нанесения урона и делится на следующие категории:

- ***клинковое одноручное*** (подразделяется на прямое и облегченное);
- ***клинковое двуручное;***
- ***ударное;***
- ***рубящее;***
- ***древковое;***
- ***деревянное;***
- ***стреляющее*** (подразделяется на луки и арбалеты).

Каждое оружие обладает показателем ***d*** (от англ. «damage»). Чем выше значение d, тем эффективнее (мощнее) оружие.

Пример: Knife: d 1 = нож с показателем урона 1; Yew bow: d 6 = лук с показателем урона 6; Battle-axe: d 27 = топор с показателем урона 27.

Показатель d оружия не связан с обозначением кубиков (1d3, 1d6 и пр.).
Не стоит путать эти два обозначения.

Каждой категории оружия соответствует свой вид урона.

Пример: B-dmg = урон клинковым одноручным оружием; BT-dmg = урон клинковым двуручным оружием; H-dmg = урон рубящим оружием; A-dmg = урон стреляющим оружием…

Каждый вид урона имеет собственную формулу расчета.

Информацию о видах урона, а также его модификаторах и формулах расчета
можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Все виды оружия, за исключением стреляющего, относятся к оружию ближнего боя. Атака в ближнем бою может быть совершена только в том случае, если соперник стоит на соседней клетке, либо через клетку (при использовании древкового оружия). Стреляющее оружие относится к оружию дальнего боя и позволяет совершать дистанционные атаки, но только в том случае, если соперник находится в пределах досягаемости. Дальность действия атак стреляющим оружием зависит от показателя Range.

Информацию о показателе Range можно найти в Реестре Характеристик и Параметров [с. 251].

Оружие, используемое персонажем, записывается в его Карточке в соответствующих слотах экипировки. Персонаж может использовать в своей экипировке и оружие ближнего боя, и оружие дальнего боя. Естественно, персонаж может пользоваться только одним предметом на слот!

Оружие ближнего боя записывается в первом слоте экипировки (с изображением меча). Оружие ближнего боя бывает двух типов — ***одноручное*** и ***двуручное. Если персонаж использует двуручное оружие — слот 2*** (слот щита/второго оружия) ***оказывается недоступен.*** В этом случае в слоте 2 необходимо начертить крестик. Если персонаж использует одноручное оружие, слот 2 остается доступным.

Если персонаж держит одноручное оружие в слабой руке (такая возможность дается при наличии умения Blade master 24 или Drub master 24), то оно записывается во втором слоте экипировки (с изображением меча и щита).

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Оружие дальнего боя записывается в третьем слоте экипировки (с изображением лука). ***Если персонаж использует стреляющее оружие, он не может взять в слабую руку щит***, так как в экипировке нельзя совместно носить и щит, и стреляющее оружие.

Слоты экипировки

См. Книгу Базовых Правил, §4.6.1

Req-показатель

Чтобы использовать тот или иной предмет экипировки, сап должен соответствовать показателю ***req (рэк)*** этого предмета (req — от англ. «requirement»). Req-показатель для предметов категории «оружие» — это минимальное значение параметра Strength/Сила и/или Dexterity/Ловкость, требующееся для того, чтобы использовать данный предмет в экипировке. Таким образом, чтобы использовать то или иное оружие, сапу необходимо иметь либо достаточно Силы, либо достаточно Ловкости, либо достаточно и Силы, и Ловкости.

Пример: «Broadsword: d 18 (req: Str = 36)». Чтобы взять в первый слот палаш с показателем d 18, итоговое значение Силы должно быть не менее 36.

«Spear: d 6 (req: Dex = 18)». Чтобы использовать копье с показателем d 6, итоговое значение Ловкости должно быть не менее 18.

«Heavy arbalest: d 14 (req: Str = 35, Dex = 42)». Чтобы взять в третий слот тяжелый арбалет с показателем d 14, итоговое значение Силы должно быть не менее 35, а Ловкости не менее 42.

Если сап не соответствует req-показателю предмета, он не может использовать этот предмет в слоте экипировки. ***Req-показатели не влияют на возможность носить предмет в рюкзаке или в руках!*** Если найденная вещь оказывается желанной, но «слишком крутой» для персонажа, он может взять ее с собой и в будущем, повысив Силу и/или Ловкость до необходимого значения, применить на деле.

Некоторые предметы из Реестра Оружия (например, молотки и лопаты), не имеют req-показателя.

Варианты экипировки оружейных слотов

В VTNL существует большое количество предметов экипировки. Некоторые категории предметов экипировки не сочетаются друг с другом, некоторые варианты вооружения становятся доступны только при наличии определенных умений. Ниже представлена таблица (с пояснениями) всех возможных вариантов вооружения персонажа.

	Категория предмета	Пояснение
Слот 1. **Слот 2.** **Слот 3.**	Одноручное клинковое оружие	
Слот 1. **Слот 2.** **Слот 3.**	Ударное оружие	
Слот 1. **Слот 2.** **Слот 3.**	Одноручное клинковое оружие	Только при умении Blade master 24!
Слот 1. **Слот 2.** **Слот 3.**	Ударное оружие	Только при умении Drub master 24!

	Категория предмета	Пояснение
Слот 1.	Двуручное клинковое	При использовании двуручного оружия слот 2 — недоступен.
Слот 2.	×	
Слот 3.		
Слот 1.	Рубящее	При использовании двуручного оружия слот 2 — недоступен.
Слот 2.	×	
Слот 3.		
Слот 1.	Древковое	При использовании двуручного оружия слот 2 — недоступен.
Слот 2.	×	
Слот 3.		
Слот 1.	Деревянное	При использовании двуручного оружия слот 2 — недоступен.
Слот 2.	×	
Слот 3.		
Слот 1.		При использовании стреляющего оружия нельзя взять щит.
Слот 2.	×	
Слот 3.	Стреляющее оружие	
Слот 1.		При использовании щита нельзя взять стреляющее оружие.
Слот 2.	Щит	
Слот 3.	×	
Слот 1.	Одноручное клинковое оружие	При использовании щита нельзя взять стреляющее оружие.
Слот 2.	Щит	
Слот 3.	×	
Слот 1.	Ударное оружие	При использовании щита нельзя взять стреляющее оружие.
Слот 2.	Щит	
Слот 3.	×	
Слот 1.	Древковое оружие	Только при умении Polearm master 18! При использовании щита нельзя взять стреляющее оружие.
Слот 2.	Щит	
Слот 3.	×	
Слот 1.	Одноручное клинковое оружие	При использовании стреляющего оружия нельзя взять щит.
Слот 2.	×	
Слот 3.	Стреляющее оружие	
Слот 1.	Ударное оружие	При использовании стреляющего оружия нельзя взять щит.
Слот 2.	×	
Слот 3.	Стреляющее оружие	
Слот 1.		Только при умении Blade master 24!
Слот 2.	Одноручное клинковое оружие	
Слот 3.	Стреляющее оружие	
Слот 1.		Только при умении Drub master 24!
Слот 2.	Ударное оружие	
Слот 3.	Стреляющее оружие	
Слот 1.	Двуручное клинковое	Смена стреляющего оружия на двуручное клинковое (и наоборот) занимает целый ход! Умение Blade master 12 снимает этот штраф.
Слот 2.	×	
Слот 3.	Стреляющее оружие	
Слот 1.	Рубящее	Смена стреляющего оружия на рубящее оружие (и наоборот) занимает целый ход! Умение Hacking weapon master 12 снимает этот штраф.
Слот 2.	×	
Слот 3.	Стреляющее оружие	
Слот 1.	Древковое	Смена стреляющего оружия на древковое оружие (и наоборот) занимает целый ход! Умение Polearm master 12 снимает этот штраф.
Слот 2.	×	
Слот 3.	Стреляющее оружие	
Слот 1.	Деревянное	Смена стреляющего оружия на деревянное оружие (и наоборот) занимает целый ход! Умение Wood weapon master 12 снимает этот штраф.
Слот 2.	×	
Слот 3.	Стреляющее оружие	
Слот 1.	Одноручное клинковое оружие	Только при умении Blade master 24!
Слот 2.	Одноручное клинковое оружие	
Слот 3.		

	Категория предмета	Пояснение
Слот 1. Слот 2. Слот 3.	Одноручное клинковое оружие Одноручное клинковое оружие Стреляющее оружие	Только при умении Blade master 24!
Слот 1. Слот 2. Слот 3.	Ударное оружие Ударное оружие	Только при умении Drub master 24!
Слот 1. Слот 2. Слот 3.	Ударное оружие Ударное оружие Стреляющее оружие	Только при умении Drub master 24!
Слот 1. Слот 2. Слот 3.	Ударное оружие Одноручное клинковое оружие	Только при умении Blade master 24!
Слот 1. Слот 2. Слот 3.	Ударное оружие Одноручное клинковое оружие Стреляющее оружие	Только при умении Blade master 24!
Слот 1. Слот 2. Слот 3.	Одноручное клинковое оружие Ударное оружие	Только при умении Drub master 24!
Слот 1. Слот 2. Слот 3.	Одноручное клинковое оружие Ударное оружие Стреляющее оружие	Только при умении Drub master 24!
Слот 1. Слот 2. Слот 3.	Древковое оружие Одноручное клинковое оружие	Только при умениях Polearm master 18 и Blade master 24!
Слот 1. Слот 2. Слот 3.	Древковое оружие Одноручное клинковое оружие Стреляющее оружие	Только при умениях Polearm master 18 и Blade master 24!
Слот 1. Слот 2. Слот 3.	Древковое оружие Ударное оружие	Только при умениях Polearm master 18 и Drub master 24!
Слот 1. Слот 2. Слот 3.	Древковое оружие Ударное оружие Стреляющее оружие	Только при умениях Polearm master 18 и Drub master 24!

КЛИНКОВОЕ ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ = B-dmg и BL-dmg

Клинковое одноручное оружие относится к оружию ближнего боя и позволяет наносить B-dmg. Оно делится на две категории — ***прямое*** и ***облегченное***. Различие между этими категориями заключается в req-показателях. Клинковое одноручное оружие держится сильной рукой и записывается в первом слоте экипировки (с изображением меча).

Умение Blade master повышает эффективность применения клинкового оружия. Например, Blade master 24 дает возможность держать клинковое одноручное оружие в слабой руке и наносить BL-dmg. Если персонаж держит клинковое одноручное оружие в слабой руке, оно записывается во втором слоте экипировки (с изображением меча и щита).

Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Клинковое одноручное прямое

Dagger / Кинжал (размер S1/2)
Кинжалы бывают от d 2 до d 5
Dagger: d 2 (req: Str = 4)
Dagger: d 3 (req: Str = 6)
Dagger: d 4 (req: Str = 8)
Dagger: d 5 (req: Str = 10)

Dirk / Кортик (размер S1/2)
Кортики бывают от d 6 до d 9
Dirk: d 6 (req: Str = 12)
Dirk: d 7 (req: Str = 14)
Dirk: d 8 (req: Str = 16)
Dirk: d 9 (req: Str = 18)

Short sword / Короткий меч (размер S1)
Короткие мечи бывают от d 10 до d 13
Short sword: d 10 (req: Str = 20)
Short sword: d 11 (req: Str = 22)
Short sword: d 12 (req: Str = 24)
Short sword: d 13 (req: Str = 26)

Sword / Меч (размер S1)
Мечи бывают от d 14 до d 17
Sword: d 14 (req: Str = 28)
Sword: d 15 (req: Str = 30)
Sword: d 16 (req: Str = 32)
Sword: d 17 (req: Str = 34)

Broadsword / Палаш (размер S1)
Палаши бывают от d 18 до d 21
Broadsword: d 18 (req: Str = 36)
Broadsword: d 19 (req: Str = 38)
Broadsword: d 20 (req: Str = 40)
Broadsword: d 21 (req: Str = 42)

Mithril sword / Мифрильный меч (размер S1)
Мифрильные мечи бывают от d 22 до d 25
Mithril sword: d 22 (req: Str = 44)
Mithril sword: d 23 (req: Str = 46)
Mithril sword: d 24 (req: Str = 48)
Mithril sword: d 25 (req: Str = 50)

Клинковое одноручное облегченное

Knife / Нож (размер S1/4)
Ножи бывают от d 1 до d 4. У ножей d 1 req-показатель отсутствует.
Knife: d 1
Knife: d 2 (req: Str = 2, Dex = 4)
Knife: d 3 (req: Str = 3, Dex = 6)
Knife: d 4 (req: Str = 4, Dex = 8)

Machete / Мачете (размер S1/2)
Мачете бывают от d 5 до d 8
Machete: d 5 (req: Str = 5, Dex = 10)
Machete: d 6 (req: Str = 6, Dex = 12)
Machete: d 7 (req: Str = 7, Dex = 14)
Machete: d 8 (req: Str = 8, Dex = 16)

Yataghan / Ятаган (размер S1)
Ятаганы бывают от d 9 до d 12
Yataghan: d 9 (req: Str = 10, Dex = 18)
Yataghan: d 10 (req: Str = 12, Dex = 20)
Yataghan: d 11 (req: Str = 14, Dex = 22)
Yataghan: d 12 (req: Str = 16, Dex = 24)

Sabre / Сабля (размер S1)
Сабли бывают от d 13 до d 16
Sabre: d 13 (req: Str = 18, Dex = 26)
Sabre: d 14 (req: Str = 20, Dex = 28)
Sabre: d 15 (req: Str = 22, Dex = 30)
Sabre: d 16 (req: Str = 24, Dex = 32)

Mithril sabre / Мифрильная сабля (размер S1)
Мифрильные сабли бывают от d 17 до d 20
Mithril sabre: d 17 (req: Str = 26, Dex = 34)
Mithril sabre: d 18 (req: Str = 28, Dex = 36)
Mithril sabre: d 19 (req: Str = 30, Dex = 38)
Mithril sabre: d 20 (req: Str = 32, Dex = 40)

КЛИНКОВОЕ ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ = BT-dmg

Клинковое двуручное оружие относится к оружию ближнего боя и позволяет наносить BT-dmg. Клинковое двуручное оружие держится обеими руками и записывается в первом слоте экипировки (с изображением меча). ***Если персонаж использует двуручное оружие — слот 2*** (слот щита/второго оружия) ***оказывается недоступен.*** В этом случае в слоте 2 необходимо начертить крестик.

Умение Blade master повышает эффективность применения клинкового оружия.

Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Two-handed sword / Двуручник (размер S2)
Двуручники бывают от d 21 до d 24
Two-handed sword: d 21 (req: Str = 26)
Two-handed sword: d 22 (req: Str = 28)
Two-handed sword: d 23 (req: Str = 30)
Two-handed sword: d 24 (req: Str = 32)

Longsword / Длинный меч (размер S2)
Длинные мечи бывают от d 25 до d 28
Longsword: d 25 (req: Str = 34)
Longsword: d 26 (req: Str = 36)
Longsword: d 27 (req: Str = 38)
Longsword: d 28 (req: Str = 40)

Claymore / Клеймор (размер S2)
Клейморы бывают от d 29 до d 32
Claymore: d 29 (req: Str = 42)
Claymore: d 30 (req: Str = 44)
Claymore: d 31 (req: Str = 46)
Claymore: d 32 (req: Str = 48)

Flambard / Фламберг (размер S2)
Фламберги бывают от d 33 до d 36
Flambard: d 33 (req: Str = 50)
Flambard: d 34 (req: Str = 52)
Flambard: d 35 (req: Str = 54)
Flambard: d 36 (req: Str = 56)

Mithril flambard / Мифрильный фламберг (размер S2)
Мифрильные фламберги бывают от d 37 до d 40
Mithril flambard: d 37 (req: Str = 58)
Mithril flambard: d 38 (req: Str = 60)
Mithril flambard: d 39 (req: Str = 62)
Mithril flambard: d 40 (req: Str = 64)

УДАРНОЕ ОРУЖИЕ = D-dmg и DL-dmg

Все ударное оружие является ***одноручным***, относится к оружию ближнего боя и позволяет наносить D-dmg. Ударное оружие держится сильной рукой и записывается в первом слоте экипировки (с изображением меча).

Умение Drub master повышает эффективность применения ударного оружия. Например, Drub master 24 дает возможность держать ударное оружие в слабой руке и наносить DL-dmg. Если персонаж держит ударное оружие в слабой руке, оно записывается во втором слоте экипировки (с изображением меча и щита).

Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Hammer / Молоток (размер S1/4)

Молотки бывают только d 1. Req-показатель отсутствует.

Hammer: d 1

Bludgeon / Дубинка (размер S1)

Дубинки бывают от d 1 до d 4

Bludgeon: d 1 (req: Str = 8)

Bludgeon: d 2 (req: Str = 10)

Bludgeon: d 3 (req: Str = 12)

Bludgeon: d 4 (req: Str = 14)

Mace / Булава (размер S1)

Булавы бывают от d 5 до d 8

Mace: d 5 (req: Str = 16)

Mace: d 6 (req: Str = 18)

Mace: d 7 (req: Str = 20)

Mace: d 8 (req: Str = 22)

Spiked mace / Моргенштерн (размер S1)

Моргенштерны бывают от d 9 до d 12

Spiked mace: d 9 (req: Str = 24)

Spiked mace: d 10 (req: Str = 26)

Spiked mace: d 11 (req: Str = 28)

Spiked mace: d 12 (req: Str = 30)

Tooth / Клевец (размер S1)

Клевцы бывают от d 13 до d 16

Tooth: d 13 (req: Str = 32)

Tooth: d 14 (req: Str = 34)

Tooth: d 15 (req: Str = 36)

Tooth: d 16 (req: Str = 38)

Flail / Цеп (размер S1)

Цепы бывают от d 17 до d 20

Flail: d 17 (req: Str = 40)

Flail: d 18 (req: Str = 42)

Flail: d 19 (req: Str = 44)

Flail: d 20 (req: Str = 46)

Mithril flail / Мифрильный цеп (размер S1)

Мифрильные цепы бывают от d 21 до d 24

Mithril flail: d 21 (req: Str = 48)

Mithril flail: d 22 (req: Str = 50)

Mithril flail: d 23 (req: Str = 52)

Mithril flail: d 24 (req: Str = 54)

РУБЯЩЕЕ ОРУЖИЕ = H-dmg

Все рубящее оружие является ***двуручным,*** относится к оружию ближнего боя и позволяет наносить H-dmg. Рубящее оружие держится обеими руками и записывается в первом слоте экипировки (с изображением меча). ***Если персонаж использует двуручное оружие — слот 2*** (слот щита/второго оружия) ***оказывается недоступен.*** В этом случае в слоте 2 необходимо начертить крестик.

Умение Hacking weapon master повышает эффективность применения рубящего оружия.

Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Spade / Лопата (размер S1)
Лопаты бывают только d 2. Req-показатель отсутствует.
Spade: d 2

Splitting axe / Колун (размер S1)
Колуны бывают от d 15 до d 18
Splitting axe: d 15 (req: Str = 20)
Splitting axe: d 16 (req: Str = 22)
Splitting axe: d 17 (req: Str = 24)
Splitting axe: d 18 (req: Str = 26)

Broadaxe / Широкий топор (размер S1)
Широкие топоры бывают от d 19 до d 22
Broadaxe: d 19 (req: Str = 28)
Broadaxe: d 20 (req: Str = 30)
Broadaxe: d 21 (req: Str = 32)
Broadaxe: d 22 (req: Str = 34)

Bardiche / Бердыш (размер S1)
Бердыши бывают от d 23 до d 26
Bardiche: d 23 (req: Str = 36)
Bardiche: d 24 (req: Str = 38)
Bardiche: d 25 (req: Str = 40)
Bardiche: d 26 (req: Str = 42)

Battle-axe / Боевой топор (размер S2)
Боевые топоры бывают от d 27 до d 30
Battle-axe: d 27 (req: Str = 44)
Battle-axe: d 28 (req: Str = 46)
Battle-axe: d 29 (req: Str = 48)
Battle-axe: d 30 (req: Str = 50)

War-axe / Военный топор (размер S2)
Военные топоры бывают от d 31 до d 34
War-axe: d 31 (req: Str = 53)
War-axe: d 32 (req: Str = 56)
War-axe: d 33 (req: Str = 59)
War-axe: d 34 (req: Str = 62)

Double-axe / Секира (размер S2)
Секиры бывают от d 35 до d 38
Double-axe: d 35 (req: Str = 65)
Double-axe: d 36 (req: Str = 68)
Double-axe: d 37 (req: Str = 71)
Double-axe: d 38 (req: Str = 74)

Mithril double-axe / Мифрильная секира (размер S2)
Мифрильные секиры бывают от d 39 до d 42
Mithril double-axe: d 39 (req: Str = 77)
Mithril double-axe: d 40 (req: Str = 80)
Mithril double-axe: d 41 (req: Str = 83)
Mithril double-axe: d 42 (req: Str = 86)

ДРЕВКОВОЕ ОРУЖИЕ = P-dmg

Все древковое оружие является ***двуручным,*** относится к оружию ближнего боя и позволяет наносить P-dmg. Древковое оружие держится обеими руками и записывается в первом слоте экипировки (с изображением меча). ***Если персонаж использует двуручное оружие — слот 2*** (слот щита/второго оружия) ***оказывается недоступен.*** В этом случае в слоте 2 необходимо начертить крестик.

Умение Polearm master повышает эффективность применения древкового оружия. Например, Polearm master 18 позволяет драться древковым оружием, используя только сильную руку. Это открывает доступ к слоту 2 и освобождает слабую руку для щита, одноручного клинкового (при умении Blade master 24) или ударного (при умении Drub master 24) оружия!

В отличие от остального оружия ближнего боя *древковым оружием можно бить не только по соседней клетке, но также и* ***через клетку,*** причем в любом расположении (по горизонтали, по вертикали, по диагонали, под углом («конем»)) и независимо от того, свободна ли промежуточная клетка или на ней стоит какое-то существо!

ⓘ *Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].*

ⓘ *Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].*

Spear / Копье (размер S1)
Копья бывают от d 4 до d 7
Spear: d 4 (req: Dex = 14)
Spear: d 5 (req: Dex = 16)
Spear: d 6 (req: Dex = 18)
Spear: d 7 (req: Dex = 20)

Spetum / Спетум (размер S1)
Спетумы бывают от d 8 до d 11
Spetum: d 8 (req: Dex = 22)
Spetum: d 9 (req: Dex = 24)
Spetum: d 10 (req: Dex = 26)
Spetum: d 11 (req: Dex = 28)

Guisarme / Гвизарма (размер S1)
Гвизармы бывают от d 12 до d 15
Guisarme: d 12 (req: Dex = 30)
Guisarme: d 13 (req: Dex = 32)
Guisarme: d 14 (req: Dex = 34)
Guisarme: d 15 (req: Dex = 36)

Halberd / Алебарда (размер S1)
Алебарды бывают от d 16 до d 19
Halberd: d 16 (req: Dex = 38)
Halberd: d 17 (req: Dex = 40)
Halberd: d 18 (req: Dex = 42)
Halberd: d 19 (req: Dex = 44)

Mithril halberd / Мифрильная алебарда (размер S1)
Мифрильные алебарды бывают от d 20 до d 23
Mithril halberd: d 20 (req: Dex = 46)
Mithril halberd: d 21 (req: Dex = 48)
Mithril halberd: d 22 (req: Dex = 50)
Mithril halberd: d 23 (req: Dex = 52)

ДЕРЕВЯННОЕ ОРУЖИЕ = W-dmg

Все деревянное оружие является ***двуручным,*** относится к оружию ближнего боя и позволяет наносить W-dmg. Деревянное оружие держится обеими руками и записывается в первом слоте экипировки (с изображением меча). ***Если персонаж использует двуручное оружие — слот 2*** (слот щита/второго оружия) ***оказывается недоступен.*** В этом случае в слоте 2 необходимо начертить крестик.

Умение Wood weapon master повышает эффективность применения деревянного оружия.

Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Все виды посохов имеют на верхнем конце специальный держатель, в который можно вставить *зачарованную сферу*. Вставленная сфера обозначается меткой «spell orb».

Пример: «Staff: d 6, spell orb». В посох со значением урона 6 вставлена зачарованная сфера.

Информацию о зачарованных сферах можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

Staff / Посох (размер S1)
Посохи бывают от d 3 до d 6
Staff: d 3 (req: Dex = 5)
Staff: d 4 (req: Dex = 8)
Staff: d 5 (req: Dex = 11)
Staff: d 6 (req: Dex = 14)

Spiked staff / Шипованный посох (размер S1)
Шипованные посохи бывают от d 7 до d 10
Spiked staff: d 7 (req: Dex = 17)
Spiked staff: d 8 (req: Dex = 20)
Spiked staff: d 9 (req: Dex = 23)
Spiked staff: d 10 (req: Dex = 26)

Battle staff / Боевой посох (размер S1)
Боевые посохи бывают от d 11 до d 14
Battle staff: d 11 (req: Dex = 29)
Battle staff: d 12 (req: Dex = 32)
Battle staff: d 13 (req: Dex = 35)
Battle staff: d 14 (req: Dex = 38)

Mithril staff / Мифрильный посох (размер S1)
Мифрильные посохи бывают от d 15 до d 18
Mithril staff: d 15 (req: Dex = 41)
Mithril staff: d 16 (req: Dex = 44)
Mithril staff: d 17 (req: Dex = 47)
Mithril staff: d 18 (req: Dex = 50)

СТРЕЛЯЮЩЕЕ ОРУЖИЕ = A-dmg и A2-dmg

Стреляющее оружие относится к оружию дальнего боя и позволяет наносить A-dmg. Оно делится на две категории — ***луки*** и ***арбалеты***. Различие между этими категориями заключается в req-показателях. Стреляющее оружие записывается в третьем слоте экипировки (с изображением лука). ***Если персонаж использует стреляющее оружие, он не может взять в слабую руку щит,*** так как в экипировке нельзя совместно носить и щит, и стреляющее оружие.

Чтобы пользоваться стреляющим оружием, персонаж должен иметь в экипировке колчан и стрелы. Стреляющее оружие можно носить и без стрел или колчана, но в таком случае стрелять будет нечем. Надетый на персонажа колчан отмечается в четвертом слоте экипировки (с изображением колчана) словом «***Quiver***». Все колчаны в игре одинаковы по размерам и ***вмещают максимум 20 стрел***. Количество стрел отмечается после двоеточия.

Пример: «Quiver: 12» будет означать, что на персонажа надет колчан, в котором лежат 12 стрел.

Все стрелы в игре одинаковы и подходят для стрельбы как из луков, так и из арбалетов. *Стрелу возможно использовать лишь один раз*: независимо от итога выстрела она портится или теряется.

Умение Archery master повышает эффективность применения стреляющего оружия. Например, Archery master 24 позволяет совершать *второй выстрел за ход* и наносить A2-dmg.

Стрелок способен посылать стрелы на любое расстояние в пределах значения показателя Range. ***Дистанционная атака не может быть проведена существом, если рядом с ним (на соседней клетке) находится противник*** (умение Archery master

24 позволяет стрелять в упор). По этой причине помимо лука или арбалета стрелку следует носить оружие ближнего боя, чтобы иметь возможность атаковать врагов, находящихся на соседних клетках. Для ближнего боя стрелку целесообразно использовать *одноручное* оружие (клинковое или ударное), так как ***смена стреляющего оружия на двуручное оружие** (и наоборот) **занимает целый ход!*** Развитие соответствующего боевого скилла снимает этот штраф.

Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Луки

Ashen bow / Ясеневый лук (размер S1)
Ясеневые луки бывают от d 1 до d 4
Ashen bow: d 1 (req: Dex = 4)
Ashen bow: d 2 (req: Dex = 8)
Ashen bow: d 3 (req: Dex = 12)
Ashen bow: d 4 (req: Dex = 16)

Yew bow / Тисовый лук (размер S1)
Тисовые луки бывают от d 5 до d 8
Yew bow: d 5 (req: Dex = 20)
Yew bow: d 6 (req: Dex = 24)
Yew bow: d 7 (req: Dex = 28)
Yew bow: d 8 (req: Dex = 32)

Longbow / Длинный лук (размер S1)
Длинные луки бывают от d 9 до d 12
Longbow: d 9 (req: Dex = 36)
Longbow: d 10 (req: Dex = 40)
Longbow: d 11 (req: Dex = 44)
Longbow: d 12 (req: Dex = 48)

Composite bow / Составной лук (размер S1)
Составные луки бывают от d 13 до d 16
Composite bow: d 13 (req: Dex = 52)
Composite bow: d 14 (req: Dex = 56)
Composite bow: d 15 (req: Dex = 60)
Composite bow: d 16 (req: Dex = 64)

Mithril bow / Мифрильный лук (размер S1)
Мифрильные луки бывают от d 17 до d 20
Mithril bow: d 17 (req: Dex = 68)
Mithril bow: d 18 (req: Dex = 72)
Mithril bow: d 19 (req: Dex = 76)
Mithril bow: d 20 (req: Dex = 80)

Арбалеты

Crossbow / Самострел (размер S1)
Самострелы бывают от d 5 до d 8
Crossbow: d 5 (req: Str = 8, Dex = 15)
Crossbow: d 6 (req: Str = 11, Dex = 18)
Crossbow: d 7 (req: Str = 14, Dex = 21)
Crossbow: d 8 (req: Str = 17, Dex = 24)

Short arbalest / Короткий арбалет (размер S1)
Короткие арбалеты бывают от d 9 до d 12
Short arbalest: d 9 (req: Str = 20, Dex = 27)
Short arbalest: d 10 (req: Str = 23, Dex = 30)
Short arbalest: d 11 (req: Str = 26, Dex = 33)
Short arbalest: d 12 (req: Str = 29, Dex = 36)

Heavy arbalest / Тяжелый арбалет (размер S1)
Тяжелые арбалеты бывают от d 13 до d 16
Heavy arbalest: d 13 (req: Str = 32, Dex = 39)
Heavy arbalest: d 14 (req: Str = 35, Dex = 42)
Heavy arbalest: d 15 (req: Str = 38, Dex = 45)
Heavy arbalest: d 16 (req: Str = 41, Dex = 48)

Manuballista / Манубаллиста (размер S2)
Манубаллисты бывают от d 17 до d 20
Manuballista: d 17 (req: Str = 44, Dex = 51)
Manuballista: d 18 (req: Str = 47, Dex = 54)
Manuballista: d 19 (req: Str = 50, Dex = 57)
Manuballista: d 20 (req: Str = 53, Dex = 60)

Mithril manuballista / Мифрильная манубаллиста (размер S2)
Мифрильные манубаллисты бывают от d 21 до d 24
Mithril manuballista: d 21 (req: Str = 56, Dex = 63)
Mithril manuballista: d 22 (req: Str = 59, Dex = 66)
Mithril manuballista: d 23 (req: Str = 62, Dex = 69)
Mithril manuballista: d 24 (req: Str = 65, Dex = 72)

Реестр Предметов

СОДЕРЖАНИЕ РЕЕСТРА:

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 92
  ВЕЩЕВЫЕ СЛОТЫ И РАЗМЕРЫ ПРЕДМЕТОВ 92
  РУЧНАЯ ПЕРЕНОСКА ВЕЩЕЙ 92
ПРЕДМЕТЫ 92
  ALCOHOLIC BEVERAGE / АЛКОГОЛЬНЫЙ НАПИТОК 92
  ALCHEMICAL LIQUID / АЛХИМИЧЕСКАЯ ЖИДКОСТЬ 93
  AMULET / АМУЛЕТ 93
  AMMUNITION / АМУНИЦИЯ 93
  ARTIFACT / АРТЕФАКТ 93
  WATERSKIN / БУРДЮК 93
  BICYCLE & PARTS / ВЕЛОСИПЕД И ДЕТАЛИ 94
  ROPE / ВЕРЕВКА 95
  MAGIC BROOM / ВОЛШЕБНАЯ МЕТЛА 95
  MONEY / ДЕНЬГИ 96
  ANCIENT BOTTLE / ДРЕВНЯЯ БУТЫЛКА 96
  SPELL ORB / ЗАЧАРОВАННАЯ СФЕРА 97
  GRAPPLE-ROPE / КАНАТНЫЙ КРЮК («КОШКА») 97
  QUEST ITEM / КВЕСТОВЫЙ ПРЕДМЕТ 97
  KEY / КЛЮЧ 99
  FLYING CARPET / КОВЕР-САМОЛЕТ 99
  QUIVER / КОЛЧАН 100
  RING / КОЛЬЦО 100
  COINBAG / МЕШОЧЕК ДЛЯ МОНЕТ 100
  ANIMAL TRAP / ЛОВУШКА 101
  SPADE: D 2 / ЛОПАТА: D 2 101
  MAGIC BOOK / МАГИЧЕСКАЯ КНИГА 101
  MINERAL / МИНЕРАЛ 101
  HAMMER: D 1 / МОЛОТОК: D 1 101
  MUSICAL INSTRUMENT / МУЗЫКАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ 102
  BURGLAR KIT / НАБОР ВЗЛОМЩИКА 103
  WEAPON / ОРУЖИЕ 103
  LETTER / ПИСЬМО 103
  SENDING BOX / ПОСЫЛКА 104
  BELT POCKET / ПОЯСНОЙ КАРМАН 104
  RARE BOOK / РЕДКАЯ КНИГА 104
  BACKPACK / РЮКЗАК 104
  SCROLL / СВИТОК 104
  SLEEPING BAG / СПАЛЬНЫЙ МЕШОК 104
  STATUETTE / СТАТУЭТКА 104
  ARROW / СТРЕЛА 105
  FISHING-ROD / УДОЧКА 106
  TEXTBOOK / УЧЕБНИК 106
  TORCH / ФАКЕЛ 107
  LANTERN / ФОНАРЬ 107
  FOOD / ФУДА 108

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Система VTNL включает в себя большое разнообразие предметов. Наиболее важными для персонажа являются предметы, относящиеся к экипировке (оружие, амуниция, бижутерия). Но помимо экипировки в игре имеется масса других полезных вещей: алхимические жидкости, учебники, статуэтки, походное снаряжение и многое другое.

Этот Реестр содержит информацию о предметах системы VTNL. Некоторые наименования предметов являются отдельными категориями, включающими в себя множество разновидностей (алхимические жидкости, амуниция, артефакты и пр.). Такие наименования образуют собственные Реестры, ссылки на которые даны в этом Реестре.

Также в этом Реестре указаны места, в которых возможно купить или продать тот или иной предмет. Стоит иметь в виду, что эти указания не всегда являются стопроцентно справедливыми для всех заведений указанного типа. В *конкретном* строении какого-то города функция продажи/покупки интересующего предмета может и отсутствовать. Например, стандартный оружейный магазин занимается торговлей оружием, амуницией и артефактами. Однако в каком-то городе вполне возможно существование оружейного магазина, в котором не занимаются продажей/покупкой артефактов или же вообще торгуют только амуницией.

Вещевые слоты и размеры предметов

См. Книгу Базовых Правил, §4.6.2

Ручная переноска вещей

См. Книгу Базовых Правил, §4.6.4

ПРЕДМЕТЫ

Alcoholic beverage / Алкогольный напиток

Где купить: трактир, рынок, ярмарка, избушка

Где продать: рынок, ярмарка

В игровой системе VTNL существует несколько видов алкогольных напитков. ***Бутылка*** с любым видом алкоголя всегда содержит 0,5 литра напитка и имеет размер S1/4.

При употреблении алкоголя персонаж может опьянеть и перейти в состояние Drunk. Для простоты расчета алкогольные напитки пьются только определенными дозами. Одна доза *пива* или *эля* = 0,5 литра. Одна доза других напитков = 0,1 литра. Одна доза напитка содержит определенное количество ***лигов*** — единиц, по которым определяется степень опьянения персонажа.

Информацию о состоянии Drunk можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

Напиток (одна доза)	Содержание лиг в одной дозе
Beer / Пиво (0,5 литра)	3 лига
Ale / Эль (0,5 литра)	4 лига
Wine / Вино (0,1 литра)	1 лиг
Vodka / Водка (0,1 литра)	4 лига
Whisky / Виски (0,1 литра)	4 лига
Brandy / Бренди (0,1 литра)	5 лигов
Gin / Джин (0,1 литра)	5 лигов
Rum / Ром (0,1 литра)	6 лигов

Alchemical liquid / Алхимическая жидкость

Размер S1/4
Где купить: дом лекаря, алхимический магазин, гильдия магов, ярмарка, избушка, черный рынок
Где продать: алхимический магазин, ярмарка, черный рынок

Информацию об алхимических жидкостях можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей [с. 8].

Amulet / Амулет

Размер S1/4
Где купить: ювелирный магазин, ярмарка, черный рынок
Где продать: ювелирный магазин, ярмарка, черный рынок

Информацию об амулетах можно найти в Реестре Минералов [с. 71].

Ammunition / Амуниция

Где купить: оружейный магазин, ярмарка, черный рынок
Где продать: оружейный магазин, ярмарка, черный рынок

Информацию об амуниции можно найти в Реестре Амуниции [с. 21].

Artifact / Артефакт

Где купить: оружейный магазин, ярмарка, черный рынок
Где продать: оружейный магазин, ярмарка, черный рынок

Информацию об артефактах можно найти в Реестре Артефактовых Свойств [с. 32].

Waterskin / Бурдюк

Размер S1/4
Где купить: рынок, трактир (редко), ярмарка, избушка
Где продать: рынок, трактир (редко), ярмарка

Каждый персонаж должен ежедневно выпивать минимум ***1 литр воды***, чтобы избежать обезвоживания и перехода в состояние Dehydrated. Процесс потребления воды происходит автоматически, т. к. подразумевается, что на любой местности имеются колодцы, ручьи, речушки и другие источники воды. Но существует 2 вида мертвой местности, где источники воды отсутствуют — это *пустошь* и *пустыня*. Отправляясь в эти опасные земли, персонажу следует запастись водой заранее. В качестве походной тары для воды используются ***бурдюки***. Объем бурдюка составляет 1 литр, что делает его очень удобным в применении: по бурдюку воды в день — и персонажу не грозит обезвоживание.

Бурдюк может быть либо заполненным, либо пустым, но независимо от наличия в нем воды его размер всегда остается S1/4. При посещении города или при нахождении на любой местности, кроме пустыни и пустоши, пустой бурдюк можно снова наполнить.

Полный бурдюк отмечается значком в виде *кружки*, а пустой бурдюк в виде *перечеркнутой кружки*.

Информацию о состоянии Dehydrated можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

Информацию о местностях можно найти Реестре Местностей [с. 63].

Bicycle & parts / Велосипед и детали

Где купить: каретный двор, ярмарка
Где продать: каретный двор, ярмарка
Велосипед — сборно-разборный предмет, который состоит из шести деталей:

- ***Bicycle rack / Рама*** (размер S3);
- ***Fork & handlebar / Вилка и руль*** (размер S2);
- ***Saddle / Седло*** (размер S1/2);
- ***Front wheel / Колесо переднее*** (размер S1);
- ***Rear wheel / Колесо заднее*** (размер S1);
- ***Pedals & chain / Педали и цепь*** (размер S1/2).

Собранный велосипед — это одноместное средство передвижения по клеткам региона. Езда на велосипеде не требует наличия какого-либо умения и доступна для сапов любой расы. ***Велосипед не может быть использован в Боевом Режиме!***

Езда на велосипеде относится к *среднему райдингу*. Если категорией передвижения персонажа является средний райдинг, в начале дня он получает 4 arp. Прохождение различных типов местности отнимает разное количество arp.

Передвижение на велосипеде = 4 arp в день												
🏰	---	ψ	🌲	ψ	△	(~)	✻	//	∘∘∘	~	▲	~
−1 arp	−1 arp	−1 arp	−2 arp	−4 arp	−4 arp	−2 arp	×	−2 arp	×	×	×	×

Информацию о системе передвижения можно найти в Реестре Категорий Передвижения [с. 56].

Информацию о местностях можно найти Реестре Местностей [с. 63].

Существуют местности, в которые вообще нельзя попасть, передвигаясь на велосипеде (отмечены крестиком). При попадании в клетку с непроходимой для велосипеда местностью, перед персонажем встает выбор:

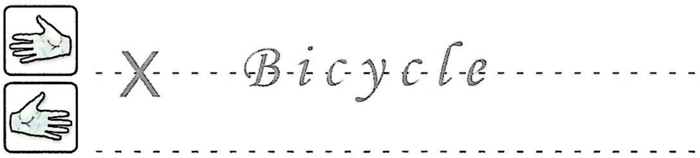
- Если по этой местности возможно ходить пешком, персонаж имеет право остаться в клетке (происходит конвертирование arp в wp), но велосипед при этом автоматически перемещается обратно в предыдущую клетку и помещается в собственную стояночную локацию. Велосипед будет находиться в ней до тех пор, пока персонаж не прибудет в эту локацию и не заберет его.
- Чтобы остаться в непроходимой для велосипеда клетке, персонаж может *разобрать* велосипед и попытаться унести его в рюкзаке и руках.
- Можно не слезать с велосипеда и не разбирать его, но тогда персонаж автоматически перемещается обратно в предыдущую клетку. Таким образом персонаж тратит шаги на перемещение, открывает клетку с непроходимой местностью, но не попадает в нее.

Чтобы обзавестись велосипедом, персонажу необходимо раздобыть все шесть деталей. *Сборка/разборка велосипеда не занимает времени и не тратит шагов передвижения.*

В собранном виде велосипед не имеет размера и не может храниться в вещевых слотах (для хранения в вещевых слотах велосипед надо разобрать). ***Собранный велосипед обязательно должен быть приписан к какому-нибудь персонажу!***

Если персонаж передвигается на велосипеде, его руки оказываются заняты, и он не может использовать их для переноски предметов. В этом случае на стыке слотов рук следует начертить крестик и отметить, что это ограничение накладывается на персонажа из-за управления велосипедом.

Пример:



При побеге с поля боя штраф-поинт за управление велосипедом не дается.

Собранный велосипед персонаж всюду возит с собой (велосипед постоянно «хранится» в слотах рук), поэтому в Режиме Города руки велосипедиста также остаются заняты. В Режиме Карты велосипед можно спрятать в любой клетке региона, поместив его в стояночную локацию. Велосипед будет находиться в ней до тех пор, пока персонаж не прибудет в эту локацию и не заберет его.

Rope / Веревка

Размер S1/4
Где купить: рынок, трактир (редко), ярмарка, избушка
Где продать: рынок, трактир (редко), ярмарка

Может пригодиться персонажу в путешествии в некоторых ситуациях. Например, чтобы вытащить кого-то из трясины.

Magic broom / Волшебная метла

Размер S2
Где купить: гильдия магов, ярмарка
Где продать: гильдия магов, ярмарка

Волшебная метла — одноместное летающее средство передвижения по клеткам региона. Полет на метле не требует наличия какого-либо умения и доступен для сапов любой расы, ***кроме ологов***! ***Волшебная метла не может быть использована в Боевом Режиме!***

Волшебная метла не летает сама по себе, она перемещается только *за счет маны* воздушного путешественника. Каждый шаг передвижения на метле стоит ***10 единиц маны***. Мана отнимается *перед взлетом* и броском определения события! Если у воздушного путешественника не хватает маны, метла не сможет поднять его в воздух.

Полет на волшебной метле относится к *среднему райдингу*. Если категорией передвижения персонажа является средний райдинг, в начале дня он получает 4 агр.

Передвижение на волшебной метле = 4 агр в день												
🏰	---	🌿	🌲	🌾	⛰	(~)	✻	//	∴	∼	▲	~
−1 агр	−1 агр	−1 агр	−1 агр	−1 агр	−1 агр	−1 агр	−1 агр	−1 агр	−1 агр	−1 агр	×	×

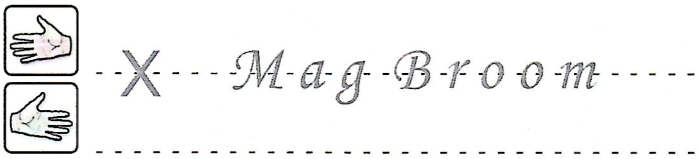
Информацию о системе передвижения можно найти в Реестре Категорий Передвижения [с. 56].

Информацию о местностях можно найти Реестре Местностей [с. 63].

Существуют местности, в которые вообще нельзя попасть, передвигаясь на метле (отмечены крестиком). Если персонаж прилетает в такую клетку (например, местность клетки была неизвестна), он автоматически перемещается обратно — в ту клетку, из которой прилетел на непроходимую территорию. Таким образом персонаж тратит шаги на перемещение, открывает клетку с непроходимой местностью, но не попадает в нее.

Если персонаж передвигается верхом на волшебной метле, его руки оказываются заняты, и он не может использовать их для переноски предметов. В этом случае на стыке слотов рук следует начертить крестик и отметить, что это ограничение накладывается на персонажа из-за управления метлой.

Пример:



При побеге с поля боя штраф-поинт за управление волшебной метлой не дается.

Money / Деньги

См. Книгу Базовых Правил, §4.6.6

Ancient bottle / Древняя бутылка

Размер S1/4
Где купить: гильдия магов, ярмарка
Где продать: гильдия магов, ярмарка

В древней бутылке обитает волшебное призываемое существо — *джинн* (genie). ***Призвать джинна можно только в Боевом Режиме и только в том случае, если древняя бутылка находится в кармане персонажа!*** Для записи характеристик джинна применяется Карточка Существ.

Информацию о характеристиках и параметрах джинна можно найти в Реестре Существ [с. 152] в разделе «Призываемые».

Призыв существа (summon) полностью занимает ход и не требует прохождения проверки успешности действия. Призванному существу присваивается *последний и ранее не использовавшийся* (в течение этого боя) порядковый номер. Нельзя присвоить существу номер, который принадлежал выбывшему участнику боя! Фишка призванного существа выставляется на любую соседнюю *свободную* клетку. Если все соседние клетки заняты, то существо призвать нельзя.

Джинн является союзником персонажа и на время сражения полностью управляется своим владельцем. Хозяин древней бутылки не получает опыт за повреждения, нанесенные джинном. По завершении боя джинн возвращается в свою бутылку. Джинн не способен совершить побег с поля боя, но владелец древней бутылки *во время своего хода* может отозвать волшебного союзника. Отзыв существа (dismiss) полностью занимает ход. Персонаж может вызывать джинна хоть в каждом бою, но ***в течение одного боя джинна возможно вызвать лишь единожды!*** Джинн всегда призывается на поле боя с полным количеством хит-поинтов и электрических зарядов.

Если хозяин джинна погибает или сбегает с поля боя, джинн тотчас выбывает из сражения и возвращается в свою бутылку. Если джинн погибает в бою, древняя бутылка выходит из строя. Ее можно восстановить (оживить джинна) за плату в гильдии магов или в избушке бабы-яги. Неработающая древняя бутылка обозначается меткой в виде крестика.

Пример: «Ancient bottle ×». У персонажа есть древняя бутылка, но обитаемый в ней джинн был убит. Предмет на текущий момент находится в неработающем состоянии и не может быть использован для вызова джинна.

Spell orb / Зачарованная сфера

Размер S1/4
Где продать: гильдия магов, ярмарка

Маленький волшебный шар, являющийся носителем какого-то заклинания. Все найденные сферы являются ***неопознанными*** и находятся в неактивном состоянии. В прото-версии VTNL недоступно изучение и применение магии, а также опознание магических предметов. Зачарованные сферы в прото-версии могут быть рассмотрены только лишь как ценный предмет.

Неопознанную сферу можно вставить в любой посох (деревянное оружие) и носить ее в нем. При этом неопознанная сфера все равно работать не будет.

Пример: «Staff: d 6, spell orb».

Информацию о деревянном оружии можно найти в Реестре Оружия [с. 76].

Grapple-rope / Канатный крюк («кошка»)

Размер S1/2
Где купить: рынок, трактир (редко), ярмарка, избушка
Где продать: рынок, трактир (редко), ярмарка

Может выручить персонажа в некоторых критических ситуациях. Например, чтобы вытащить себя или животное из смертельной болотной трясины.

Quest item / Квестовый предмет

В VTNL существует большое количество автоквестов — автоматически возобновляемых заданий, условия которых определяются с помощью Квестового Генератора. Почти все автоквесты построены по следующему принципу: NPC-заказчику необходим некий ***квестовый предмет;*** чтобы добыть квестовый предмет надо добраться до *квестовой клетки,* а затем пройти по ней до *временной локации,* в которой и находится этот предмет. Вернувшись к заказчику с квестовым предметом, персонаж получает взамен награду — деньги и опыт. На этом квест завершается.

Автоквесты полностью обновляются через некоторое время (обычно 1-го числа каждого месяца). Чтобы выполнить задание, необходимо успеть сдать квестовый предмет до окончания срока выполнения, т. е. до того, как автоквест обновится. В противном случае NPC-заказчик просто не примет предмет и не выдаст награду.

Существуют ***простые*** и ***боевые*** автоквесты. В простых квестовый предмет не охраняется, и его нужно просто забрать из временной локации. В боевых квестовый предмет охраняется существами, которых необходимо одолеть (сразить или прогнать).

Каждому типу автоквестов соответствует определенный тип квестовых предметов. При этом каждый *конкретный* квестовый предмет является уникальным и может быть сдан только соответствующему заказчику в соответствующий период времени. При получении квестового предмета рекомендуется отмечать название города, к которому он относится, чтобы не перепутать его с одноименным предметом другого города.

Пример: «Qbox (Веселые Кексы)». Этот квестовый предмет можно сдать только в городе Веселые Кексы.

Qbox / Квестовая коробка (размер S1)
Строение заказчика: рынок
Временная квестовая локация и ее тип: Qbox loc, простая локация

Qingr / Квестовый ингредиент (размер S1/4)
Строение заказчика: дом лекаря
Временная квестовая локация и ее тип: Qingr loc, простая локация

Qreag / Квестовый реагент (размер S1/4)
Строение заказчика: алхимический магазин
Временная квестовая локация и ее тип: Qreag loc, простая локация

Qmap / Квестовая карта (размер S1/4)
Строение заказчика: лавка картографа
Временная квестовая локация и ее тип: Qmap loc, простая локация

Qmark / Квестовая метка (размер S1/4)
Строение заказчика: трактир/гильдия воров
Временная квестовая локация и ее тип: Qmark loc, простая локация

Qflag / Квестовый флаг (размер S1/2)
Строение заказчика: военная академия
Временная квестовая локация и ее тип: Qflag loc, простая локация

Qrep / Квестовый отчет (размер S1/4)
Строение заказчика: военная академия
Временная квестовая локация и ее тип: Qtower, простая локация

Qegg / Квестовое яйцо (размер S1/4)
Строение заказчика: избушка
Временная квестовая локация и ее тип: Qegg loc, простая или открытая боевая локация

QTavernTrophy / Квестовый трактирный трофей (размер S1/2)
Строение заказчика: трактир
Временная квестовая локация и ее тип: QTT loc, открытая боевая локация

QCastleTrophy / Квестовый замковый трофей (размер S1/2)
Строение заказчика: дворец/бастион
Временная квестовая локация и ее тип: QCT loc, открытая боевая локация

QHunterTrophy / Квестовый охотничий трофей (размер S1/2)
Строение заказчика: гильдия ловчих
Временная квестовая локация и ее тип: QHT loc, открытая боевая локация

Qcoffer / Квестовый ларец (размер S1/2)
Строение заказчика: мэрия
Временная квестовая локация и ее тип: Qcoffer loc, закрытая боевая локация

Qtreasure / Квестовое сокровище (размер S1/2)
Строение заказчика: дворец/бастион
Временная квестовая локация и ее тип: Qtreasure loc, закрытая боевая локация

QRangerTrophy / Квестовый рейнджерский трофей (размер S1/2)
Строение заказчика: гильдия рейнджеров
Временная квестовая локация и ее тип: QRT loc, закрытая боевая локация

Qletter / Квестовое письмо (размер S1/4)
Строение заказчика: почта
Тип квестовой локации: населенная локация

Key / Ключ

Где купить: кузница

Ключи группируются связками. В одной связке может быть от 1-го до 5-ти (вкл.) ключей. Размер связки ключей = S1/4.

Ключи предназначены для открытия замков (сундуков, дверей и пр.). Каждый ключ обладает трехзначным номером с числами от 1 до 6 (итого 216 возможных комбинаций) и отпирает замок с таким же номером.

Пример: «Key 563». Этим ключом можно открыть замок с номером 563.

Если номер ключа не был заранее прописан в Книге Региона, то при получении/нахождении такого ключа его номер генерируется с помощью трех последовательных бросков 1d6.

Flying carpet / Ковер-самолет

Размер S3
Где купить: гильдия магов, ярмарка
Где продать: гильдия магов, ярмарка

Ковер-самолет — двухместное летающее средство передвижения по клеткам региона. Полет на ковре не требует наличия какого-либо умения и доступен для сапов любой расы. ***Ковер-самолет не может быть использован в Боевом Режиме!***

Ковер-самолет не летает сам по себе, он перемещается только *за счет маны* пилота. Каждый шаг передвижения на ковре стоит ***15 единиц маны***. Нельзя складывать для полета ману двух сапов! Мана отнимается именно у пилота непосредственно *перед взлетом* и броском определения события (при этом броски определения событий при полете на ковре могут быть совершены не только представителем пилота, но и представителем пассажира). Если у пилота не хватает маны, ковер не сможет подняться в воздух.

Полет на ковре-самолете относится к *среднему райдингу*. Если категорией передвижения персонажа является средний райдинг, в начале дня он получает 4 агр.

Передвижение на ковре-самолете = 4 агр в день												
🏰	---	ѱ	🌲	🌾	△	⬭	❄	∕∕	⁘	∼	▲	∼
−1 агр	−1 агр	−1 агр	−1 агр	−1 агр	−1 агр	−1 агр	−1 агр	−1 агр	−1 агр	−1 агр	×	×

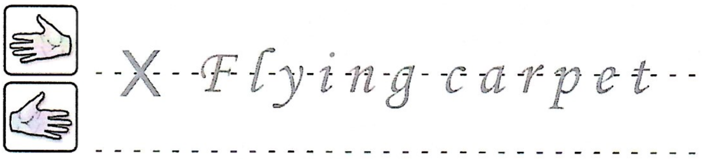
Информацию о системе передвижения можно найти в Реестре Категорий Передвижения [с. 56].

Информацию о местностях можно найти Реестре Местностей [с. 63].

Существуют местности, в которые вообще нельзя попасть, передвигаясь на ковре-самолете (отмечены крестиком). Если персонаж прилетает в такую клетку (например, местность клетки была неизвестна), он автоматически перемещается обратно — в ту клетку, из которой прилетел на непроходимую территорию. Таким образом персонаж тратит шаги на перемещение, открывает клетку с непроходимой местностью, но не попадает в нее.

Если персонаж является пилотом ковра-самолета, его руки оказываются заняты, и он не может использовать их для переноски предметов. В этом случае на стыке слотов рук следует начертить крестик и отметить, что это ограничение накладывается на персонажа из-за управления ковром.

Пример:



При побеге с поля боя штраф-поинт за управление ковром-самолетом не дается.

Quiver / Колчан

Размер S1/2 (пустой колчан)
Где купить: оружейный магазин, ярмарка, черный рынок
Где продать: оружейный магазин, ярмарка, черный рынок

Чтобы пользоваться стреляющим оружием, персонаж должен иметь в экипировке колчан и стрелы. Надетый на персонажа колчан отмечается в четвертом слоте экипировки (с изображением колчана) словом «***Quiver***». Все колчаны в игре одинаковы по размерам и ***вмещают максимум 20 стрел***. Количество стрел отмечается после двоеточия.

Пример: «Quiver: 12» будет означать, что на персонажа надет колчан, в котором лежат 12 стрел.

Для ношения колчана и стрел стреляющее оружие не требуется.

Информацию о стреляющем оружии можно найти в Реестре Оружия [с. 76].

Ring / Кольцо

Размер S1/4
Где купить: ювелирный магазин, ярмарка, черный рынок
Где продать: ювелирный магазин, ярмарка, черный рынок

Информацию о кольцах можно найти в Реестре Минералов [с. 71].

Coinbag / Мешочек для монет

Размер S1/4
Где купить: рынок, трактир (редко), ярмарка
Где продать: рынок, трактир (редко), ярмарка

Помимо личного кошелька персонаж может хранить деньги в специальных мешочках для монет (Coinbag). Один такой мешочек занимает четверть слота и ***вмещает в себя максимум 2500 ₵***. Мешочек для монет обычно обозначается сокращением «***Cbag***». Количество монет, лежащих в нем, записывается после двоеточия.

Пример: «Cbag: 24» означает, что в мешочке лежит 24 монеты.

Заметьте, что наемники и служители не обладают личным кошельком. Они могут носить и хранить деньги героя только в мешочках для монет.

Animal trap / Ловушка

Размер S1/2
Где купить: гильдия ловчих
Где продать: гильдия ловчих
Звериная ловушка, необходимая любому охотнику. Она позволяет персонажу с умением Hunter охотиться и добывать фуду. Количество использований неограниченно.

Информацию об умении Hunter можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Spade: d 2 / Лопата: d 2

Размер S1
Где купить: рынок, трактир (редко), ярмарка
Где продать: рынок, трактир (редко), ярмарка
Может понадобиться персонажу при выполнении некоторых работ и заданий. Также лопата может быть использована в качестве рубящего оружия (двуручное), что позволит персонажу наносить H-dmg.

Информацию о рубящем оружии можно найти в Реестре Оружия [с. 76].

Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Magic book / Магическая книга

Размер S1/2
Где продать: гильдия магов, ярмарка
Магическая книга — это пособие по овладению определенным заклинанием. Все найденные магические книги являются ***неопознанными*** и не могут быть прочитаны. В прото-версии VTNL недоступно изучение и применение магии, а также опознание магических предметов. Магические книги в прото-версии могут быть рассмотрены только лишь как ценный предмет.

Mineral / Минерал

Размер S1/4
Где купить: гильдия минералогов
Где продать: ювелирный магазин, ярмарка, черный рынок

Информацию о минералах можно найти в Реестре Минералов [с. 71].

Hammer: d 1 / Молоток: d 1

Размер S1/4
Где купить: рынок, трактир (редко), ярмарка
Где продать: рынок, трактир (редко), ярмарка
Может понадобиться персонажу при выполнении некоторых работ и заданий. Также молоток может быть использован в качестве ударного оружия (одноручное), что позволит персонажу наносить D-dmg или DL-dmg (только при умении Drub master 24).

Информацию о рубящем оружии можно найти в Реестре Оружия [с. 76].

Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Musical instrument / Музыкальный инструмент

Где продать: гильдия искусств, ярмарка

Музыкальные инструменты представляют собой интерес для коллекционеров и могут быть рассмотрены как ценные предметы.

Romba / Ромба (размер S1)

Традиционный музыкальный инструмент аданов. Ромба — это хитро сконструированный духовой инструмент, обладающий двойным раструбом и способный издавать одновременно два звука. Существует множество различных технологий изготовления ромбы, но классической считается ромба, сделанная из драконьих рогов и черного дерева. Этот инструмент отличается чистым и могучим тембром, вселяющим в сердца благородных воинов мужество и отвагу.

Quetlin / Кветлин (размер S1)

Традиционный музыкальный инструмент квенди. Кветлин — удивительное изобретение эльфийских мастеров. Он является единственным в мире живым музыкальным инструментом. Кветлин — это растение с коротким и объемным полым стволом, — декой инструмента, — растущее в специальном сосуде, приспособленном также для крепления множества струн. Звуки каждого кветлина уникальны и неповторимы, они живут и меняются вместе с самим инструментом, достигая особенного совершенства в моменты цветения.

Valinoma / Валинома (размер S1)

Традиционный музыкальный инструмент перианов. Многоголосный духовой музыкальный инструмент, похожий на волынку. Его звук отличается протяжным, но чрезвычайно позитивным и озорным тембром, настраивающим исполнителя и слушателя на веселый танцевальный лад. Кроме того, валинома имеет специальный резервуар с водой. Располагая инструмент под определенным углом, исполнитель может задействовать этот резервуар, чтобы добиться от валиномы забавного булькающего звука.

Rotapan / Ротапан (размер S1)

Традиционный музыкальный инструмент касаров. За исключением искусной гравировки на корпусе, по внешнему виду ротапан мало чем отличается от обычного металлического барабана среднего размера. Но лишь до тех пор, пока он молчит. Секрет ротапана в двухслойном корпусе, сделанном из тончайшего, но невероятно прочного мифрила. Удар в барабан рождает длительный резонанс не только между его мембранами, но и в его корпусе, что придает основному звуку инструмента особые тона.

Simp / Симп (размер S1)

Традиционный музыкальный инструмент лирчей. Эта костяная дудка является скорее шумовым, нежели тональным музыкальным инструментом. Симп снабжен несколькими тонкими язычками внутри раструба, которые соприкасаются друг с другом во время игры и издают специфический скрежет. В целом игра на симпе воспринимается как довольно громкое разночастотное шипение, смешанное с характерным звуком язычков.

Culya / Куля (размер S1)

Традиционный музыкальный инструмент уруков. Основа конструкции кули — это пять длинных звучащих пружин, укрепленных на деревянной раме. Каждая из пружин снабжена отдельным резонатором и пальцевым рычагом, нажатие на который повышает тон ее звучания. Игра на пружинах кули производится разными способами: пальцами, специальной палочкой, а также когтями, позволяющими добиться от инструмента особого мелодического скрежета.

Gorran / Горран (размер S2)

Традиционный музыкальный инструмент ологов. Барабан, изготовляемый из волшебной породы мраморного дерева. Это растение встречается лишь на скалистых территориях Креата и отличается особым свойством: после спиливания его кора превращается в гладкий мрамор, а сердцевина остается деревянной. Могучие ологи научились выдалбливать из таких кусков уникальные барабаны, состоящие из двух слоев: внешнего мраморного и внутреннего деревянного. В качестве мембран они использовали прочнейшую кожу лесных гидр и в результате получили барабан, обладающий глухим и грозным низким звуком, сотрясающим отроги Креата, подобно раскатам грома.

Nandelle / Нандэлле (размер S1)

Традиционный музыкальный инструмент сильмов. Удивительная ручная арфа, сделанная из пород деревьев, растущих только в магических лесах сильмов. Ее светящиеся струны подобны тонким водяным нитям. Являясь чистой магической энергией, струны нандэлле способны менять свой строй и окрас звучания по воле музыканта.

Burglar kit / Набор взломщика

Размер S1/4
Где купить: гильдия воров
Где продать: гильдия воров

Набор инструментов, необходимых любому взломщику. Он позволяет персонажу с умением Burglar проводить попытки взлома замков (сундуков, дверей и пр.). Количество использований неограниченно.

Информацию об умении Burglar можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Weapon / Оружие

Где купить: оружейный магазин, ярмарка, черный рынок
Где продать: оружейный магазин, ярмарка, черный рынок

Информацию об оружии можно найти в Реестре Оружия [с. 76].

Letter / Письмо

Размер S1/4

Обычно письма попадаются персонажу при выполнении сценарных заданий. Также персонаж может сам написать письмо и отправить его по почте в другую населенную локацию. Чтобы письма не путались между собой, рекомендуется давать им идентификатор по дате написания (исходя из игрового календаря).

Пример: «Letter 564–12–24» = письмо, написанное 24-го декабря 564 года.

Sending box / Посылка

Размер S3
Большая упакованная коробка с одним неизвестным предметом. Персонаж может вскрыть эту коробку. Предмет, находящийся внутри, определяется с помощью Рандомайзера Вещей.

Belt pocket / Поясной карман

Размер S1/4
Где купить: швальня, ярмарка
Где продать: швальня, ярмарка
См. Книгу Базовых Правил, §4.6.5

Rare book / Редкая книга

Размер S1/2
Где продать: библиотека, ярмарка
Древний фолиант на неизвестном персонажу языке. Редкая книга представляет собой интерес для библиотекарей и букинистов.

Backpack / Рюкзак

Где купить: швальня, ярмарка
Где продать: швальня, ярмарка
См. Книгу Базовых Правил, §4.6.3
Рюкзак может находиться в одном из двух состояний: *расправленном* или *сложенном*. В расправленном виде рюкзак можно носить только на спине (т. е. в слоте экипировки с изображением сумки). Расправленный рюкзак с вещами нельзя нести в руках или положить в шкаф. Положить рюкзак в вещевой слот возможно лишь в свернутом виде. Любой свернутый рюкзак имеет размер S1/2 и не может вместить в себя ни одного предмета.

Scroll / Свиток

Размер S1/4
Где продать: гильдия магов, ярмарка
Свиток — это лист с волшебным текстом, прочтение которого может вызвать соответствующее заклинание. Все найденные свитки являются ***неопознанными*** и не могут быть прочитаны. В прото-версии VTNL недоступно изучение и применение магии, а также опознание магических предметов. Свитки в прото-версии могут быть рассмотрены только лишь как ценный предмет.

Sleeping bag / Спальный мешок

Размер S1/2
Где купить: швальня, ярмарка
Где продать: швальня, ярмарка
Наличие у персонажа спального мешка сильно понижает вероятность заболевания при ночевке на открытом воздухе.

Statuette / Статуэтка

Размер S1/4
Где купить: гильдия магов, ярмарка
Где продать: гильдия магов, ярмарка

Внутри статуэтки обитает волшебное призываемое существо. Вид призываемого существа зависит от вида статуэтки:

- **Imp statuette / Статуэтка беса** — призывает *беса* (imp);
- **Griffin statuette / Статуэтка грифона** — призывает *грифона* (griffin);
- **Warg statuette / Статуэтка варга** — призывает *варга* (warg);
- **Bear statuette / Статуэтка медведя** — призывает *медведя* (bear);
- **Roc statuette / Статуэтка руха** — призывает *руха* (roc);
- **Panther statuette / Статуэтка пантеры** — призывает *пантеру* (panther).

Призвать существо можно только в Боевом Режиме и только в том случае, если его статуэтка находится в кармане персонажа! Для записи характеристик призываемого существа применяется Карточка Существ.

Информацию о характеристиках и параметрах призываемых существ можно найти в Реестре Существ [с. 152] в разделе «Призываемые».

Призыв существа (summon) полностью занимает ход и не требует прохождения проверки успешности действия. Призванному существу присваивается *последний и ранее не использовавшийся* (в течение этого боя) порядковый номер. Нельзя присвоить существу номер, который принадлежал выбывшему участнику боя! Фишка призванного существа выставляется на любую соседнюю *свободную* клетку. Если все соседние клетки заняты, то существо призвать нельзя.

Призванное существо является союзником персонажа и на время сражения полностью управляется своим владельцем. Хозяин статуэтки не получает опыт за повреждения, нанесенные призванным существом. По завершении боя существо возвращается внутрь статуэтки. Призванное существо не способно совершить побег с поля боя, но владелец статуэтки *во время своего хода* может отозвать волшебного союзника. Отзыв существа (dismiss) полностью занимает ход. Персонаж может вызывать существо из статуэтки хоть в каждом бою, но ***в течение одного боя волшебного союзника возможно вызвать лишь единожды!*** Существо всегда призывается на поле боя с полным количеством хит-поинтов.

Если хозяин статуэтки погибает или сбегает с поля боя, призванное существо тотчас выбывает из сражения и возвращается внутрь статуэтки. Если призванное существо погибает в бою, статуэтка выходит из строя. Ее можно восстановить (оживить существо) за плату в гильдии магов или в избушке бабы-яги. Неработающая статуэтка обозначается меткой в виде крестика.

Пример: «Imp statuette ×». У персонажа есть статуэтка беса, но обитаемый в ней бес был убит. Предмет на текущий момент находится в неработающем состоянии и не может быть использован для вызова существа.

Arrow / Стрела

Где купить: оружейный магазин, ярмарка, черный рынок

Где продать: оружейный магазин, ярмарка, черный рынок

Стрелы группируются пачками. В одной пачке может быть от 1-ой до 5-ти (вкл.) стрел. Размер пачки стрел = S1/4. Несмотря на размер S1/4 ***пачку стрел нельзя положить в карман***!

Чтобы пользоваться стреляющим оружием, персонаж должен иметь в экипировке колчан и стрелы. Надетый на персонажа колчан отмечается в четвертом слоте экипировки (с изображением колчана) словом «***Quiver***». Все колчаны в игре одинаковы по размерам и ***вмещают максимум 20 стрел***. Количество стрел отмечается после двоеточия.

Пример: «Quiver: 12» будет означать, что на персонажа надет колчан, в котором лежат 12 стрел.

Все стрелы в игре одинаковы и подходят для стрельбы как из луков, так и из арбалетов. *Стрелу возможно использовать лишь один раз*: независимо от итога выстрела она портится или теряется.

Для ношения колчана и стрел стреляющее оружие не требуется. Персонажи-лучники часто носят в рюкзаке дополнительные стрелы и по мере необходимости перекладывают их из рюкзака в колчан.

Информацию о стреляющем оружии можно найти в Реестре Оружия [с. 76].

Fishing-rod / Удочка

Размер S1/2
Где купить: рынок, трактир (редко), ярмарка
Где продать: рынок, трактир (редко), ярмарка

Удочка позволяет персонажу ловить рыбу и добывать фуду. Ловить рыбу возможно только на двух видах местности: на *обычной местности* и на *озере*. Чтобы порыбачить, персонаж должен проделать по клетке путь до ***рыболовной локации*** (***Fishing loc***). Эта условная локация создается, когда персонаж доходит до нее и исчезает сразу после рыбалки. При этом независимо от местности ***путь до рыболовной локации всегда занимает весь день и отнимает 2 wp*** (или эквивалентное количество шагов передвижения другого типа)!

Информацию о системе передвижения можно найти
в Реестре Категорий Передвижения [с. 56].

Информацию о местностях можно найти в Реестре Местностей [с. 63].

Если персонаж добирается до рыболовной локации, он может приступать к ловле рыбы. Улов в рыболовной локации зависит от местности, на которой рыбачит персонаж, и определяется броском кубика.

При ловле рыбы ***на обычной местности*** улов определяется броском 1d3:
1 = персонаж не добывает фуды;
2 = персонаж добывает 1 фуду;
3 = персонаж добывает 2 фуды.

При ловле рыбы ***на озере*** улов определяется броском 1d6:
1 = персонаж не добывает фуды;
2 = персонаж добывает 1 фуду;
3—4 = персонаж добывает 2 фуды;
5—6 = персонаж добывает 3 фуды.

В одной рыболовной локации возможно порыбачить лишь единожды! После рыбалки наступает время для ночевки и определения ночного события. Для того чтобы порыбачить снова, персонажу придется потратить еще один день и проделать путь до новой рыболовной локации.

Textbook / Учебник

Размер S1/2
Где купить: библиотека, ярмарка
Где продать: библиотека, ярмарка

Существует особый способ развития умений — *чтение учебников*. Каждый учебник предназначен для развития какого-то конкретного умения. Прочтение учебника навсегда увеличивает натуральное значение соответствующего умения на 3 единицы. Учебники обозначаются названием умения и словом «***textbook***» (либо сокр. «***tb***»).

Пример: «Surviving textbook» = учебник по умению Surviving. Прочтение этого учебника повысит значение умения Surviving на 3.

Учебник может быть использован только единожды и только одним сапом (после прочтения учебник приходит в негодность и исчезает). При этом каждое умение сапа может быть развито с помощью учебника *лишь один раз*. Нельзя повысить значение скилла, если он достиг своего максимума! Персонаж не сможет прочитать учебник по умению, которого не знает.

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Читать учебник можно только в состоянии Good! Изучение учебника является активным процессом, занимает у персонажа все дневное время и не позволяет одновременно с чтением путешествовать по клеткам региона, работать или заниматься в развивающем строении. Если персонаж читает учебник в населенной локации, то на это тратится 4 визит-поинта (−4 V). Если персонаж читает учебник за пределами населенной локации, то этот процесс происходит по системе *стоянки* (все шаги передвижения обнуляются, а стоянка сопровождается одним случайным событием в день).

Информацию о правилах стоянки можно найти в Реестре Категорий Передвижения [с. 56].

Срок прочтения любого учебника = 1 день+1d2 дополнительных дней (бросок совершается в конце 1-го дня чтения). Отметка о прочтении учебника ставится в виде «галочки» в правой ячейке слота соответствующего умения.

Пример:

Умения:

① Surviving .... 11 ✓

Torch / Факел

Размер S1/2
Где купить: рынок, трактир (редко), ярмарка, избушка
Где продать: рынок, трактир (редко), ярмарка

Факел предназначен *для разового* прохода внутрь неосвещенных локаций (закрытых боевых локаций). Один факел позволяет войти внутрь такой локации любому допустимому количеству существ. Факел лишь позволяет войти внутрь неосвещенной локации, но при этом не может нейтрализовать способность Night vision (деактивировать режим «ночного боя»). При переходе в Боевой Режим персонаж, несущий факел, автоматически кладет его на пол или вешает на стенку.

При выходе из неосвещенной локации факел гаснет и более не может быть использован. Во избежание многократного использования предмета, факел следует стирать из Карточки персонажа прямо перед входом в неосвещенную локацию.

Информацию о способности Night vision можно найти в Реестре Существ [с. 152], а также в Реестре Умений [с. 214].

Lantern / Фонарь

Размер S1/4
Где купить: рынок, трактир (редко), ярмарка, избушка
Где продать: рынок, трактир (редко), ярмарка

Фонарь предназначен *для разового* прохода внутрь неосвещенных локаций (закрытых боевых локаций). Один фонарь позволяет войти внутрь такой локации любому допустимому количеству существ. Фонарь лишь позволяет войти внутрь неосвещенной локации, но при этом не может нейтрализовать способность Night vision (деактивировать режим «ночного боя»). При переходе в Боевой Режим персонаж, несущий фонарь, автоматически кладет его на пол или вешает на стенку.

При выходе из неосвещенной локации фонарь гаснет и более не может быть использован. Во избежание многократного использования предмета, фонарь следует стирать из Карточки персонажа прямо перед входом в неосвещенную локацию.

Информацию о способности Night vision можно найти в Реестре Существ [с. 152], а также в Реестре Умений [с. 214].

Food / Фуда

Размер S1/4
Где купить: трактир, рынок, ярмарка, избушка, встреченные крестьяне или охотники
Где продать: рынок, ярмарка
См. Книгу Базовых Правил, §9.5

Реестр Сапов

СОДЕРЖАНИЕ РЕЕСТРА:

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 110
  МЕЖРАСОВЫЕ ОТНОШЕНИЯ 110
  СПЕЦИАЛИСТЫ И РАТНИКИ 110
  ПУНКТЫ ТАБЛИЦЫ САПА 110
АДАНЫ 112
  СПЕЦИАЛИСТЫ 112
  РАТНИКИ 113
КВЕНДИ 117
  СПЕЦИАЛИСТЫ 117
  РАТНИКИ 118
ПЕРИАНЫ 121
  СПЕЦИАЛИСТЫ 121
  РАТНИКИ 122
КАСАРЫ 124
  СПЕЦИАЛИСТЫ 124
  РАТНИКИ 125
ЛИРЧИ 128
  СПЕЦИАЛИСТЫ 128
  РАТНИКИ 129
УРУКИ 132
  СПЕЦИАЛИСТЫ 132
  РАТНИКИ 133
ОЛОГИ 137
  СПЕЦИАЛИСТЫ 137
  РАТНИКИ 137

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

См. Книгу Базовых Правил, §1.4

Межрасовые отношения

См. Книгу Базовых Правил, §4.5.1

Специалисты и ратники

Герои VTNL — это особые сапы. Они уникальны, так как постоянно развиваются, повышают значения своих показателей, меняют предметы и т.д. Все остальные сапы, с которыми пересекаются пути героев, базируются на каком-то конкретном типе сапа, имеющего статичные значения показателей и набор предметов. У каждой расы есть свой набор таких типов, которые делятся на 2 категории:

- ***специалисты*** — некоторые характерные представители «гражданского общества». В эту категорию входят сапы 1-го, 2-го и 4-го уровней. Некоторые из них обладают умениями. При найме такого специалиста герой сможет использовать его умение и связанные с ним способности для решения своих задач.
- ***ратники*** — представители военного сословия. В эту категорию входят сапы 3-го, 5-го, 6-го, 7-го и 10-го уровней различных боевых специальностей (мечники, щитоносцы, лучники, копейщики, топорники и т.д.).

Также существует категория «*спэллкастеры*», к которой относятся сапы, практикующие магию. Но в прото-версии VTNL недоступно изучение и применение магии, поэтому эта категория сапов недоступна. Также ***в Реестре прото-версии полностью отсутствуют сапы, относящиеся к расе сильмов.***

Пункты таблицы сапа

Данные о типах сапов представлены в этом Реестре в виде таблиц. Рассмотрим пункты такой таблицы на примере специалиста 2-го уровня — хоббита взломщика.

Hobbit burglar / Хоббит взломщик						
Att	8	+	**Xpc:**	2,23 (122)	**Class:** Athlete	€: 2d6×1d6
Str	9		**Lvl:**	2	**Skill:** Burglar 6 (+Burglar kit, Key×5)	
Arc	20	+1	**Rng:**	10	**RH**	Machete: d 6
Dex	16		**Spd:**	7	**LH**	×
Def	1	+	**AC:**	20	**RW**	Ashen bow: d 4
Vit	11		**Hp:**	55	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)
B-dmg: 14—24					**O**	Black cloak: AC 2
A-dmg: 15—25					**H**	
					B	Leather jacket: AC 17
N-dmg: 3—13					**L**	

В левой половине таблицы расположены значения шести основных параметров (Att, Str, Arc, Dex, Def, Vit), соответствующих бонус-поинтов (столбик с плюсами), уровня (Lvl), рейнджа (Rng), скорости (Spd), класса брони (AC), хит-поинтов (Hp) и урона*. Параметры Wizardry и Spirituality не включены в эту таблицу, так как их значения (а также значения соответствующих бонус-поинтов) у всех специалистов и ратников «по умолчанию» равны нулю!

---

* Если сап обладает умением Blade master 12, Drub master 12, Hacking weapon master 12, Polearm master 12 или Wood weapon master 12, то при нанесении N-dmg, он имеет на один Att bp меньше, чем указано в его таблице (т. к. бонус-поинт за боевое умение срабатывает только при использовании соответствующего оружия).

Также в левой половине таблицы есть пункт ***Xpc*** *— показатель того, сколько опыта дается за нанесение урона данному типу сапа*. Первое значение (число с сотыми долями) — это ***коэффициент опыта***. Именно столько опыта получит герой за каждый отнятый хит-поинт этого сапа. Второе значение (число в скобках) — это полное количество опыта, дающееся герою в том случае, если он отнимет все хит-поинты этого сапа (это значение = коэффициенту опыта, умноженному на полное количество хит-поинтов сапа).

По общему правилу VTNL все неполные числа всегда округляются к меньшему!

В правой половине таблицы сапа указаны его класс (Class) и умение (Skill)*. Некоторые ратники обладают особыми способностями, связанными с боевыми умениями (например, crit+6, anticrit+2, +ARF и пр.). Информацию о таких способностях можно найти в Реестре Умений [с. 214], обратившись к таблице соответствующего боевого умения.

Также в правой половине таблицы сапа имеются слоты экипировки. Вместо значков они обозначены буквенными сокращениями:

= **RH** (right hand);
= **LH** (left hand);
= **RW** (range weapon);
= **Q** (quiver);
= **O** (overgarment);
= **H** (head);
= **B** (body);
= **L** (legs);

У поверженного *вражеского* сапа после победы в бою можно забрать его предметы. Отдельно стоит отметить стреляющих сапов. В начале боя любой стреляющий NPC (не-герой, не-наемник, не-служитель) имеет 20 стрел. Но при этом после сражения в колчане поверженного стрелка можно найти лишь 1d6—1 стрел (независимо от того, сколько стрел было потрачено этим сапом в бою).

Также у поверженного сапа можно забрать деньги. Количество денег у поверженного существа указано в его табличке в пункте Ͼ и генерируется с помощью бросков кубиков.

Информацию о предметах можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

---

* Обратите внимание, что у сапов с умением Burglar имеются вспомогательные предметы: набор взломщика (Burglar kit), а также пять ключей со случайными номерами (Key×5). Некоторые типы сапов с умениями также могут быть наделены вспомогательными предметами.

АДАНЫ

Специалисты

Townsman / Горожанин

Att	13	+	**Xpc:**	1,48 (66)	**Class:** Defender		**Ͼ:** 2d6×1d6
Str	12		**Lvl:**	1	**Skill:**		
Arc	14	+	**Rng:**		**RH**		
Dex	12		**Spd:**	7	**LH**		
Def	12	+	**AC:**	12	**RW**		
Vit	9		**Hp:**	45	**Q**		
					O		
					H		
					B		
N-dmg: 4—14					**L**		

Peasant / Крестьянин

Att	20	+1	**Xpc:**	1,73 (112)	**Class:** Berserk		**Ͼ:** 2d6×1d6
Str	22		**Lvl:**	2	**Skill:**		
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Spade: d 2	
Dex	15		**Spd:**	7	**LH**	×	
Def	10	+	**AC:**	10	**RW**		
Vit	13		**Hp:**	65	**Q**		
H-dmg: 20—30					**O**		
					H		
					B		
N-dmg: 5—15					**L**		

Expert / Знаток

Att	20	+1	**Xpc:**	2,14 (107)	**Class:** Athlete		**Ͼ:** 2d6×1d6
Str	20		**Lvl:**	2	**Skill:** Expert 6		
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Short sword: d 10	
Dex	20		**Spd:**	8	**LH**		
Def	10	+	**AC:**	20	**RW**		
Vit	10		**Hp:**	50	**Q**		
B-dmg: 27—37					**O**	Brown cloak: AC 2	
					H		
					B	Leather shirt: AC 3	
N-dmg: 6—16					**L**	Boots: AC 5	

Huckster / Делец

Att	24	+1	**Xpc:**	2,32 (185)	**Class:** Athlete		**Ͼ:** 2d6×2d6
Str	24		**Lvl:**	4	**Skill:** Charisma 0		
Arc	20	+1	**Rng:**	10	**RH**	Short sword: d 12	
Dex	20		**Spd:**	8	**LH**	×	
Def	14	+	**AC:**	70	**RW**	Crossbow: d 6	
Vit	16		**Hp:**	80	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
B-dmg: 33—43					**O**	Green cloak: AC 2	
A-dmg: 18—28					**H**		
					B	Studded leather: AC 48	
N-dmg: 7—17					**L**	Boots: AC 6	

Ратники

Swordsman / Мечник						
Att	32	+1	**Xpc:**	2,02 (161)	**Class:** Berserk	**€:** 2d6×2d6
Str	25		**Lvl:**	3	**Skill:** Blade master 6	
Arc	3	+	**Rng:**		**RH**	Short sword: d 12
Dex	15		**Spd:**	7	**LH**	
Def	20	+1	**AC:**	70	**RW**	
Vit	16		**Hp:**	80	**Q**	
B-dmg: 38—48					**O**	
					H	
					B	Chainmail: AC 50
N-dmg: 6—16					**L**	

Soldier / Солдат						
Att	24	+1	**Xpc:**	2,12 (169)	**Class:** Knight	**€:** 2d6×2d6
Str	24		**Lvl:**	3	**Skill:** Shield master 0	
Arc	3	+	**Rng:**		**RH**	Short sword: d 12
Dex	12		**Spd:**	7	**LH**	Wooden shield: AC 24
Def	30	+2	**AC:**	100	**RW**	×
Vit	16		**Hp:**	80	**Q**	
B-dmg: 33—43					**O**	
					H	
					B	Studded leather armour: AC 46
N-dmg: 6—16					**L**	

Shooter / Стрелок						
Att	18	+	**Xpc:**	2,41 (144)	**Class:** Archer	**€:** 2d6×2d6
Str	15		**Lvl:**	3	**Skill:** Archery master 0	
Arc	36	+1	**Rng:**	18	**RH**	Dagger: d 3
Dex	24		**Spd:**	8	**LH**	×
Def	12	+	**AC:**	40	**RW**	Yew bow: d 6
Vit	12		**Hp:**	60	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)
B-dmg: 18—28					**O**	
A-dmg: 25—35					**H**	
					B	Quilted armour: AC 28
N-dmg: 5—15					**L**	

Axeman / Топорник						
Att	24	+1	**Xpc:**	2,03 (172)	**Class:** Berserk	**€:** 2d6×2d6
Str	38		**Lvl:**	3	**Skill:** Hacking weapon master 0	
Arc	3	+	**Rng:**		**RH**	Bardiche: d 24
Dex	12		**Spd:**	7	**LH**	×
Def	15	+	**AC:**	90	**RW**	
Vit	17		**Hp:**	85	**Q**	
H-dmg: 52—62					**O**	
					H	
					B	Kolontar: AC 75
N-dmg: 8—18					**L**	

Fighter / Боец							
Att	26	+1	**Xpc:**	2,07 (175)	**Class:** Berserk		Ͼ: 2d6×2d6
Str	36		**Lvl:**	3	**Skill:** Drub master 0		
Arc	3	+	**Rng:**		**RH**	Tooth: d 15	
Dex	12		**Spd:**	7	**LH**	Round shield: AC 35	
Def	15	+1	**AC:**	120	**RW**	×	
Vit	17		**Hp:**	85	**Q**		
D-dmg: 42—52					**O**		
					H		
					B	Kolontar: AC 70	
N-dmg: 8—18					**L**		

Spearman / Копейщик							
Att	26	+1	**Xpc:**	1,98 (138)	**Class:** Athlete		Ͼ: 2d6×2d6
Str	22		**Lvl:**	3	**Skill:** Polearm master 0		
Arc	3	+	**Rng:**		**RH**	Guisarme: d 13	
Dex	32		**Spd:**	9	**LH**	×	
Def	12	+	**AC:**	50	**RW**		
Vit	14		**Hp:**	70	**Q**		
P-dmg: 35—45					**O**		
					H		
					B	Leather armour: AC 38	
N-dmg: 7—17					**L**		

Master swordsman / Мастер мечник							
Att	40	+3	**Xpc:**	2,37 (225)	**Class:** Berserk		Ͼ: 3d6×2d6
Str	34		**Lvl:**	5	**Skill:** Blade master 12		
Arc	3	+	**Rng:**		**RH**	Longsword: d 25	
Dex	15		**Spd:**	7	**LH**	×	
Def	20	+1	**AC:**	120	**RW**		
Vit	19		**Hp:**	95	**Q**		
BT-dmg: 62—72					**O**		
					H	Spangenhelm: AC 34	
					B	Baydana: AC 66	
N-dmg: 7—17					**L**		

Master soldier / Мастер солдат							
Att	28	+1	**Xpc:**	2,54 (241)	**Class:** Knight		Ͼ: 3d6×2d6
Str	35		**Lvl:**	5	**Skill:** Shield master 12		
Arc	3	+	**Rng:**		**RH**	Sword: d 17	
Dex	12		**Spd:**	7	**LH**	Round shield: AC 35	
Def	32	+2	**AC:**	170 **+ARF**	**RW**	×	
Vit	19		**Hp:**	95	**Q**		
B-dmg: 43—53					**O**		
S-dmg: 22—32 **bp-3**					**H**	Spangenhelm: AC 35	
					B	Baydana: AC 68	
N-dmg: 7—17					**L**		

Archer / Лучник						
Att	20	+1	**Xpc:**	2,68 (187)	**Class:** Archer	€: 3d6×2d6
Str	15		**Lvl:**	5	**Skill:** Archery master 6	
Arc	46	+2	**Rng:**	26	**RH**	Dirk: d 6
Dex	30		**Spd:**	9	**LH**	×
Def	12	+	**AC:**	50	**RW**	Yew bow: d 7
Vit	14		**Hp:**	70	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)
B-dmg: 22—32					**O**	
A-dmg: 32—42					**H**	Studded helmet: AC 10
					B	Quilted armour: AC 28
N-dmg: 6—16					**L**	

Master axeman / Мастер топорник						
Att	28	+1	**Xpc:**	2,13 (213)	**Class:** Berserk	€: 3d6×2d6
Str	50		**Lvl:**	5	**Skill:** Hacking weapon master 6	
Arc	3	+	**Rng:**		**RH**	Battle-axe: d 30
Dex	13		**Spd:**	7	**LH**	×
Def	15	+	**AC:**	160	**RW**	
Vit	20		**Hp:**	100	**Q**	
H-dmg: 70—80					**O**	
					H	Barbute: AC 45
					B	Mithril hauberk: AC 100
N-dmg: 10—20					**L**	

Master fighter / Мастер боец						
Att	40	+2	**Xpc:**	2,25 (213)	**Class:** Berserk	€: 3d6×2d6
Str	40		**Lvl:**	5	**Skill:** Drub master 6	
Arc	3	+	**Rng:**		**RH**	Flail: d 17
Dex	12		**Spd:**	7	**LH**	Kite shield: AC 40
Def	15	+1	**AC:**	170	**RW**	×
Vit	19		**Hp:**	95	**Q**	
D-dmg: 55—65					**O**	
					H	Barbute: AC 40
					B	Kolontar: AC 75
N-dmg: 8—18					**L**	

Guard / Страж						
Att	30	+1	**Xpc:**	2,11 (179)	**Class:** Athlete	€: 3d6×2d6
Str	27		**Lvl:**	5	**Skill:** Polearm master 6	
Arc	3	+	**Rng:**		**RH**	Halberd: d 17
Dex	40		**Spd:**	10	**LH**	×
Def	12	+	**AC:**	90	**RW**	
Vit	17		**Hp:**	85	**Q**	
P-dmg: 46—56					**O**	
					H	Kettle hat: AC 27
					B	Chainmail: AC 51
N-dmg: 9—19					**L**	

Knight / Рыцарь							
Att	30	+1	**Xpc:**	2,96 (296)	**Class:** Knight		Ͼ: 3d6×2d6
Str	40		**Lvl:**	6	**Skill:** Shield master 24		
Arc	3	+	**Rng:**		**RH**	Broadsword: d 20	
Dex	12		**Spd:**	7	**LH**	Kite shield: AC 40	
Def	34	+3	**AC:**	230 **+ARF**	**RW**	×	
Vit	20		**Hp:**	100	**Q**		
B-dmg: 49—59					**O**		
S-dmg: 26—36 **bp–3, anticrit+2**					**H**	Spangenhelm: AC 36	
					B	Hauberk: AC 80	
N-dmg: 8–18					**L**	Greaves: AC 40	

Arbalester / Арбалетчик							
Att	20	+1	**Xpc:**	2,8 (224)	**Class:** Archer		Ͼ: 3d6×2d6
Str	23		**Lvl:**	6	**Skill:** Archery master 12		
Arc	45	+3	**Rng:**	25	**RH**	Short sword: d 11	
Dex	30		**Spd:**	9	**LH**	×	
Def	15	+	**AC:**	100	**RW**	Short arbalest: d 10	
Vit	16		**Hp:**	80	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
B-dmg: 29—39					**O**		
A-dmg: 36—46					**H**	Kettle hat: AC 20	
					B	Studded leather armour: AC 45	
N-dmg: 7—17					**L**	Light-plated boots: AC 20	

Warrior / Воитель							
Att	40	+3	**Xpc:**	2,82 (310)	**Class:** Berserk		Ͼ: 3d6×3d6
Str	51		**Lvl:**	7	**Skill:** Blade master 18		
Arc	3	+	**Rng:**		**RH**	Flambard: d 33	
Dex	13		**Spd:**	7	**LH**	×	
Def	20	+1	**AC:**	220	**RW**		
Vit	22		**Hp:**	110	**Q**		
BT-dmg: 78—88 **crit+6**					**O**		
					H	Heaume: AC 50	
					B	Mithril hauberk: AC 100	
N-dmg: 10—20					**L**	Full leg armour: AC 50	

Great warrior / Великий воитель							
Att	42	+3	**Xpc:**	2,94 (441)	**Class:** Berserk		Ͼ: 3d6×3d6
Str	51		**Lvl:**	10	**Skill:** Blade master 24		
Arc	3	+	**Rng:**		**RH**	Mithril sword: d 25	
Dex	13		**Spd:**	7	**LH**	Mithril sword: d 25	
Def	40	+2	**AC:**	240	**RW**		
Vit	30		**Hp:**	150	**Q**		
B-dmg: 72—82 **crit+6**					**O**		
BL-dmg: 64—74 **bp–3, crit+6**					**H**	Heaume: AC 50	
					B	Mithril hauberk: AC 100	
N-dmg: 10—20					**L**	Full leg armour: AC 50	

КВЕНДИ

Специалисты

Avari elf / Эльф авари							
Att	7	+	**Xpc:**	1,8 (72)	**Class:** Athlete		**ͼ:** 2d6×1d6
Str	7		**Lvl:**	1	**Skill:**		
Arc	17	+	**Rng:**		**RH**	Spear: d 6	
Dex	18		**Spd:**	7	**LH**	×	
Def	8	+	**AC:**	10	**RW**		
Vit	8		**Hp:**	40	**Q**		
P-dmg: 14—24					**O**	Grey cloak: AC 2	
					H		
					B		
N-dmg: 3—13					**L**		

Noble elf / Благородный эльф							
Att	20	+1	**Xpc:**	2,45 (147)	**Class:** Warrior		**ͼ:** 2d6×1d6
Str	12		**Lvl:**	2	**Skill:**		
Arc	20	+1	**Rng:**	10	**RH**	Dirk: d 6	
Dex	20		**Spd:**	8	**LH**	×	
Def	6	+	**AC:**	10	**RW**	Yew bow: d 5	
Vit	12		**Hp:**	60	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
B-dmg: 21—31					**O**	White cloak: AC 2	
A-dmg: 17—27					**H**		
					B	Leather shirt: AC 2	
N-dmg: 5—15					**L**		

Elf healer / Эльф целитель							
Att	16	+	**Xpc:**	1,85 (111)	**Class:** Knight		**ͼ:** 2d6×1d6
Str	16		**Lvl:**	2	**Skill:** Healer 6		
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Dirk: d 6	
Dex	20		**Spd:**	8	**LH**		
Def	20	+1	**AC:**	30	**RW**		
Vit	12		**Hp:**	60	**Q**		
B-dmg: 20—30					**O**		
					H		
					B	Leather shirt: AC 6	
N-dmg: 4—14					**L**	Boots: AC 4	

Elf tamer / Эльф укротитель							
Att	22	+1	**Xpc:**	2,33 (186)	**Class:** Athlete		**ͼ:** 2d6×2d6
Str	21		**Lvl:**	4	**Skill:** Tamer 6		
Arc	20	+1	**Rng:**	10	**RH**	Yataghan: d 12	
Dex	30		**Spd:**	9	**LH**	×	
Def	10	+	**AC:**	60	**RW**	Yew bow: d 7	
Vit	16		**Hp:**	80	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
B-dmg: 31—41					**O**	Green cloak: AC 2	
A-dmg: 21—31					**H**		
					B	Studded leather: AC 42	
N-dmg: 7—17					**L**	Boots: AC 6	

Ратники

Elf swordsman / Эльф мечник							
Att	26	+1	**Xpc:**	1,96 (156)	**Class:** Knight		Є: 2d6×2d6
Str	22		**Lvl:**	3	**Skill:** Blade master 6		
Arc	17	+	**Rng:**		**RH**	Yataghan: d 11	
Dex	23		**Spd:**	8	**LH**		
Def	20	+1	**AC:**	60	**RW**		
Vit	16		**Hp:**	80	**Q**		
B-dmg: 33—43					**O**		
					H		
					B	Studded leather armour: AC 40	
N-dmg: 6—16					**L**		

Elf soldier / Эльф солдат							
Att	21	+1	**Xpc:**	2,21 (154)	**Class:** Knight		Є: 2d6×2d6
Str	20		**Lvl:**	3	**Skill:** Shield master 0		
Arc	15	+	**Rng:**		**RH**	Yataghan: d 11	
Dex	22		**Spd:**	8	**LH**	Wooden shield: AC 20	
Def	30	+2	**AC:**	90	**RW**	×	
Vit	14		**Hp:**	70	**Q**		
B-dmg: 28—38					**O**		
					H		
					B	Studded leather armour: AC 40	
N-dmg: 6—16					**L**		

Elf archer / Эльф лучник							
Att	16	+	**Xpc:**	2,65 (159)	**Class:** Archer		Є: 2d6×2d6
Str	12		**Lvl:**	3	**Skill:** Archery master 6		
Arc	42	+2	**Rng:**	24	**RH**	Dagger: d 3	
Dex	33		**Spd:**	9	**LH**	×	
Def	12	+	**AC:**	30	**RW**	Yew bow: d 8	
Vit	12		**Hp:**	60	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
B-dmg: 16—26					**O**		
A-dmg: 31—41					**H**		
					B	Leather jacket: AC 18	
N-dmg: 6—16					**L**		

Elf guard / Эльф страж							
Att	23	+1	**Xpc:**	2,21 (154)	**Class:** Athlete		Є: 2d6×2d6
Str	19		**Lvl:**	3	**Skill:** Polearm master 6		
Arc	15	+	**Rng:**		**RH**	Halberd: d 17	
Dex	40		**Spd:**	10	**LH**	×	
Def	12	+	**AC:**	50	**RW**		
Vit	14		**Hp:**	70	**Q**		
P-dmg: 40—50					**O**		
					H		
					B	Leather armour: AC 38	
N-dmg: 8—18					**L**		

Elf master swordsman / Эльф мастер мечник							
Att	40	+3	**Xpc:**	2,28 (216)	**Class:** Berserk		Ͼ: 3d6×2d6
Str	26		**Lvl:**	5	**Skill:** Blade master 12		
Arc	15	+	**Rng:**		**RH**	Two-handed sword: d 21	
Dex	23		**Spd:**	8	**LH**	×	
Def	20	+1	**AC:**	90	**RW**		
Vit	19		**Hp:**	95	**Q**		
BT-dmg: 55—65					**O**		
					H	Kettle hat: AC 20	
					B	Chainmail: AC 50	
N-dmg: 7—17					**L**		

Elf master soldier / Эльф мастер солдат							
Att	26	+1	**Xpc:**	2,47 (234)	**Class:** Knight		Ͼ: 3d6×2d6
Str	30		**Lvl:**	5	**Skill:** Shield master 12		
Arc	15	+	**Rng:**		**RH**	Sword: d 15	
Dex	22		**Spd:**	8	**LH**	Round shield: AC 30	
Def	30	+2	**AC:**	150 **+ARF**	**RW**	×	
Vit	19		**Hp:**	95	**Q**		
B-dmg: 39—49					**O**		
S-dmg: 21—31 **bp-3**					**H**	Spangenhelm: AC 30	
					B	Baydana: 60	
N-dmg: 8—18					**L**		

Elf master archer / Эльф мастер лучник							
Att	18	+	**Xpc:**	2,97 (207)	**Class:** Archer		Ͼ: 3d6×2d6
Str	12		**Lvl:**	5	**Skill:** Archery master 12		
Arc	46	+3	**Rng:**	26	**RH**	Yataghan: d 10	
Dex	44		**Spd:**	10	**LH**	×	
Def	12	+	**AC:**	40	**RW**	Longbow: d 11	
Vit	14		**Hp:**	70	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
B-dmg: 24—34					**O**		
A-dmg: 40—50					**H**	Studded helmet: AC 10	
					B	Leather jacket: AC 18	
N-dmg: 7—17					**L**		

Elf halberdier / Эльф алебардер							
Att	28	+2	**Xpc:**	2,28 (193)	**Class:** Athlete		Ͼ: 3d6×2d6
Str	21		**Lvl:**	5	**Skill:** Polearm master 12		
Arc	15	+	**Rng:**		**RH**	Mithril halberd: d 22	
Dex	50		**Spd:**	10	**LH**	×	
Def	12	+	**AC:**	70	**RW**		
Vit	17		**Hp:**	85	**Q**		
P-dmg: 52—62					**O**		
					H	Kettle hat: AC 20	
					B	Leather armour: AC 38	
N-dmg: 9—19					**L**		

Elf knight / Эльф рыцарь							
Att	28	+1	**Xpc:**	2,88 (288)	**Class:** Knight		Ͼ: 3d6×2d6
Str	36		**Lvl:**	6	**Skill:** Shield master 24		
Arc	15	+	**Rng:**		**RH**	Broadsword: d 18	
Dex	22		**Spd:**	8	**LH**	Round shield: AC 36	
Def	31	+3	**AC:**	210 **+ARF**	**RW**	×	
Vit	20		**Hp:**	100	**Q**		
B-dmg: 45—55					**O**		
S-dmg: 24—34 **bp–3, anticrit+2**					**H**	Spangenhelm: AC 36	
					B	Kolontar: AC 72	
N-dmg: 9–19					**L**	Chausses: AC 35	

Elf sniper / Эльф снайпер							
Att	18	+	**Xpc:**	3,1 (248)	**Class:** Archer		Ͼ: 3d6×2d6
Str	12		**Lvl:**	6	**Skill:** Archery master 18		
Arc	60	+4	**Rng:**	33	**RH**	Yataghan: d 10	
Dex	38		**Spd:**	9	**LH**	×	
Def	12	+	**AC:**	60	**RW**	Longbow: d 9	
Vit	16		**Hp:**	80	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
B-dmg: 25—35					**O**		
A-dmg: 42—52 **crit+6**					**H**	Studded helmet: AC 12	
					B	Quilted armour: AC 23	
N-dmg: 6—16					**L**	Studded boots: AC 12	

Elf master halberdier / Эльф мастер алебардер							
Att	30	+2	**Xpc:**	2,61 (261)	**Class:** Athlete		Ͼ: 3d6×2d6
Str	22		**Lvl:**	6	**Skill:** Polearm master 18		
Arc	15	+	**Rng:**		**RH**	Mithril halberd: d 23	
Dex	52		**Spd:**	10	**LH**	Wooden shield: AC 21	
Def	15	+1	**AC:**	120	**RW**	×	
Vit	20		**Hp:**	100	**Q**		
P-dmg: 56—66 **crit+6**					**O**		
					H	Kettle hat: AC 22	
					B	Studded leather armour: AC 40	
N-dmg: 9—19					**L**	Light-plated boots: AC 22	

Elf warrior / Эльф воитель							
Att	40	+3	**Xpc:**	2,7 (297)	**Class:** Berserk		Ͼ: 3d6×3d6
Str	48		**Lvl:**	7	**Skill:** Blade master 18		
Arc	15	+	**Rng:**		**RH**	Mithril sword: d 24	
Dex	23		**Spd:**	8	**LH**	Kite shield: AC 48	
Def	15	+1	**AC:**	250	**RW**	×	
Vit	22		**Hp:**	110	**Q**		
B-dmg: 66—76 **crit+6**					**O**		
					H	Barbute: AC 48	
					B	Begter: AC 91	
N-dmg: 11—21					**L**	Greaves: AC 48	

Elf master sniper / Эльф мастер снайпер

Att	23	+1	**Xpc:**	3,23 (419)	**Class:** Archer		Ͼ: 3d6×3d6
Str	16		**Lvl:**	10	**Skill:** Archery master 24		
Arc	60	+4	**Rng:**	33	**RH**	Yataghan: d 12	
Dex	52		**Spd:**	10	**LH**	×	
Def	20	+1	**AC:**	80	**RW**	Composite bow: d 13	
Vit	26		**Hp:**	130	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
B-dmg: 29—39					**O**		
A-dmg: 54—64 **crit+6**					**H**	Studded helmet: AC 15	
A2-dmg: 47—57 **bp–3, crit+6**					**B**	Leather armour: AC 30	
N-dmg: 8—18					**L**	Studded boots: AC 15	

ПЕРИАНЫ

Специалисты

Hobbit gardener / Хоббит садовник

Att	4	+	**Xpc:**	2 (50)	**Class:** Athlete		Ͼ: 2d6×1d6
Str	8		**Lvl:**	1	**Skill:**		
Arc	15	+	**Rng:**		**RH**	Spade: d 2	
Dex	18		**Spd:**	7	**LH**	×	
Def	4	+	**AC:**	7	**RW**		
Vit	5		**Hp:**	25	**Q**		
H-dmg: 8—18					**O**		
					H		
					B		
N-dmg: 3—13					**L**	Boots: AC 3	

Hobbit sheriff / Хоббит шериф

Att	12	+	**Xpc:**	1,65 (99)	**Class:** Berserk		Ͼ: 2d6×1d6
Str	16		**Lvl:**	2	**Skill:**		
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Mace: d 5	
Dex	12		**Spd:**	7	**LH**		
Def	4	+	**AC:**	40	**RW**		
Vit	12		**Hp:**	60	**Q**		
D-dmg: 18—28					**O**	Blue cloak: AC 2	
					H		
					B	Leather armour: AC 32	
N-dmg: 4—14					**L**	Boots: AC 2	

Hobbit burglar / Хоббит взломщик

Att	8	+	**Xpc:**	2,23 (122)	**Class:** Athlete		Ͼ: 2d6×1d6
Str	9		**Lvl:**	2	**Skill:** Burglar 6 (+Burglar kit, Key×5)		
Arc	20	+1	**Rng:**	10	**RH**	Machete: d 6	
Dex	16		**Spd:**	7	**LH**	×	
Def	1	+	**AC:**	20	**RW**	Ashen bow: d 4	
Vit	11		**Hp:**	55	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
B-dmg: 14—24					**O**	Black cloak: AC 2	
A-dmg: 15—25					**H**		
					B	Leather jacket: AC 17	
N-dmg: 3—13					**L**		

Hobbit spy / Хоббит шпион							
Att	20	+1	**Xpc:**	2,3 (161)	**Class:** Athlete		**Ͼ:** 2d6×2d6
Str	12		**Lvl:**	4	**Skill:** Surviving 6		
Arc	22	+1	**Rng:**	11	**RH**	Dirk: d 6	
Dex	20		**Spd:**	8	**LH**	×	
Def	6	+	**AC:**	40	**RW**	Yew bow: d 5	
Vit	14		**Hp:**	70	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
B-dmg: 21—31					**O**	Green cloak: AC 2	
A-dmg: 18—28					**H**		
					B	Quilted armour: AC 24	
N-dmg: 5—15					**L**	Boots: AC 8	

Ратники

Hobbit swordsman / Хоббит мечник							
Att	22	+1	**Xpc:**	2,03 (121)	**Class:** Berserk		**Ͼ:** 2d6×2d6
Str	21		**Lvl:**	3	**Skill:** Blade master 6		
Arc	7	+	**Rng:**		**RH**	Short sword: d 10	
Dex	17		**Spd:**	7	**LH**		
Def	10	+	**AC:**	50	**RW**		
Vit	12		**Hp:**	60	**Q**		
B-dmg: 30—40					**O**		
					H		
					B	Studded leather armour: AC 40	
N-dmg: 5—15					**L**		

Hobbit soldier / Хоббит солдат							
Att	20	+1	**Xpc:**	2,15 (129)	**Class:** Berserk		**Ͼ:** 2d6×2d6
Str	18		**Lvl:**	3	**Skill:** Shield master 0		
Arc	7	+	**Rng:**		**RH**	Dirk: d 9	
Dex	16		**Spd:**	7	**LH**	Leather shield: AC 15	
Def	15	+1	**AC:**	60	**RW**	×	
Vit	12		**Hp:**	60	**Q**		
B-dmg: 26—36					**O**		
					H		
					B	Leather armour: AC 30	
N-dmg: 5—15					**L**		

Hobbit archer / Хоббит лучник							
Att	9	+	**Xpc:**	3,12 (124)	**Class:** Archer		**Ͼ:** 2d6×2d6
Str	5		**Lvl:**	3	**Skill:** Archery master 6		
Arc	40	+2	**Rng:**	23	**RH**	Dagger: d 2	
Dex	28		**Spd:**	8	**LH**	×	
Def	1	+	**AC:**	10	**RW**	Yew bow: d 7	
Vit	8		**Hp:**	40	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
B-dmg: 8—18					**O**		
A-dmg: 28—38					**H**		
					B	Leather shirt: AC 9	
N-dmg: 3—13					**L**		

Hobbit master swordsman / Хоббит мастер мечник

Att	40	+3	**Xpc:**	2,3 (172)	**Class:** Berserk		**Є:** 3d6×2d6
Str	24		**Lvl:**	5	**Skill:** Blade master 12		
Arc	4	+	**Rng:**		**RH**	Short sword: d 12	
Dex	17		**Spd:**	7	**LH**		
Def	7	+	**AC:**	70	**RW**		
Vit	15		**Hp:**	75	**Q**		
B-dmg: 44—54					**O**		
					H	Kettle hat: AC 23	
					B	Studded leather armour: AC 40	
N-dmg: 6—16					**L**		

Hobbit master soldier / Хоббит мастер солдат

Att	20	+1	**Xpc:**	2,62 (196)	**Class:** Knight		**Є:** 3d6×2d6
Str	23		**Lvl:**	5	**Skill:** Shield master 12		
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Short sword: d 11	
Dex	14		**Spd:**	7	**LH**	Wooden shield: AC 23	
Def	30	+2	**AC:**	120 **+ARF**	**RW**	×	
Vit	15		**Hp:**	75	**Q**		
B-dmg: 29—39					**O**		
S-dmg: 18—28 **bp–3**					**H**	Kettle hat: AC 23	
					B	Studded leather armour: AC 44	
N-dmg: 5—15					**L**		

Hobbit master archer / Хоббит мастер лучник

Att	11	+	**Xpc:**	3,3 (165)	**Class:** Archer		**Є:** 3d6×2d6
Str	10		**Lvl:**	5	**Skill:** Archery master 12		
Arc	44	+3	**Rng:**	25	**RH**	Yataghan: d 9	
Dex	36		**Spd:**	9	**LH**	×	
Def	1	+	**AC:**	30	**RW**	Longbow: d 9	
Vit	10		**Hp:**	50	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
B-dmg: 18—28					**O**		
A-dmg: 35—45					**H**	Studded helmet: AC 10	
					B	Leather jacket: AC 19	
N-dmg: 5—15					**L**		

Hobbit knight / Хоббит рыцарь

Att	24	+1	**Xpc:**	3,17 (253)	**Class:** Knight		**Є:** 3d6×2d6
Str	30		**Lvl:**	6	**Skill:** Shield master 24		
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Sword: d 15	
Dex	14		**Spd:**	7	**LH**	Round shield: AC 30	
Def	30	+3	**AC:**	180 **+ARF**	**RW**	×	
Vit	16		**Hp:**	80	**Q**		
B-dmg: 38—48					**O**		
S-dmg: 22—32 **bp–3, anticrit+2**					**H**	Spangenhelm: AC 30	
					B	Baydana: AC 60	
N-dmg: 7–17					**L**	Chausses: AC 30	

Hobbit sniper / Хоббит снайпер							
Att	12	+	**Xpc:**	3,6 (216)	**Class:** Archer		Ͼ: 3d6×2d6
Str	10		**Lvl:**	6	**Skill:** Archery master 18		
Arc	46	+3	**Rng:**	26	**RH**	Yataghan: d 9	
Dex	41		**Spd:**	10	**LH**	×	
Def	1	+	**AC:**	40	**RW**	Longbow: d 10	
Vit	12		**Hp:**	60	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
B-dmg: 19—29					**O**		
A-dmg: 39—49, **crit+6**					**H**	Studded helmet: AC 10	
					B	Leather jacket: AC 19	
N-dmg: 6—16					**L**	Studded boots: AC 10	

Hobbit warrior / Хоббит воитель							
Att	40	+3	**Xpc:**	2,78 (250)	**Class:** Berserk		Ͼ: 3d6×3d6
Str	34		**Lvl:**	7	**Skill:** Blade master 18		
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Sword: d 17	
Dex	14		**Spd:**	7	**LH**	Round shield: AC 34	
Def	15	+1	**AC:**	180	**RW**	×	
Vit	18		**Hp:**	90	**Q**		
B-dmg: 54—64 **crit+6**					**O**		
					H	Spangenhelm: AC 34	
					B	Baydana: AC 63	
N-dmg: 7—17					**L**	Chausses: AC 34	

Hobbit great warrior / Хоббит великий воитель							
Att	40	+3	**Xpc:**	3,2 (384)	**Class:** Berserk		Ͼ: 3d6×3d6
Str	47		**Lvl:**	10	**Skill:** Blade master 24		
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Mithril sword: d 23	
Dex	20		**Spd:**	8	**LH**	Mithril sword: d 23	
Def	20	+1	**AC:**	200	**RW**		
Vit	24		**Hp:**	120	**Q**		
B-dmg: 67—77 **crit+6**					**O**		
BL-dmg: 59—69 **bp–3, crit+6**					**H**	Barbute: AC 45	
					B	Begter: AC 90	
N-dmg: 10—20					**L**	Greaves: AC 45	

КАСАРЫ

Специалисты

Dwarf boozer / Гном пьяница							
Att	21	+1	**Xpc:**	1,8 (99)	**Class:** Knight		Ͼ: 2d6×1d6
Str	16		**Lvl:**	1	**Skill:**		
Arc	7	+	**Rng:**		**RH**	Knife: d 1	
Dex	5		**Spd:**	6	**LH**		
Def	14	+	**AC:**	19	**RW**		
Vit	11		**Hp:**	55	**Q**		
B-dmg: 17—27					**O**		
					H		
					B	Leather shirt: AC 5	
N-dmg: 3—13					**L**		

Dwarf miner / Гном шахтер

Att	22	+1	**Xpc:**	1,68 (134)	**Class:** Berserk	**Ͼ:** 2d6×1d6
Str	32		**Lvl:**	2	**Skill:**	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Spade: d 2
Dex	7		**Spd:**	6	**LH**	×
Def	10	+	**AC:**	30	**RW**	
Vit	16		**Hp:**	80	**Q**	
H-dmg: 26—36					**O**	
					H	Kettle hat: AC 20
					B	
N-dmg: 6—16					**L**	

Dwarf huckster / Гном торгаш

Att	21	+1	**Xpc:**	1,96 (147)	**Class:** Warrior	**Ͼ:** 2d6×1d6
Str	26		**Lvl:**	2	**Skill:** Charisma 6	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Short sword: d 13
Dex	10		**Spd:**	7	**LH**	
Def	20	+1	**AC:**	30	**RW**	
Vit	15		**Hp:**	75	**Q**	
B-dmg: 32—42					**O**	Brown cloak: AC 2
					H	
					B	Leather shirt: AC 3
N-dmg: 6—16					**L**	Boots: AC 5

Dwarf hunter / Гном охотник

Att	40	+2	**Xpc:**	2,12 (201)	**Class:** Berserk	**Ͼ:** 2d6×2d6
Str	30		**Lvl:**	4	**Skill:** Hunter 0 (+Animal trap)	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Sword: d 15
Dex	10		**Spd:**	7	**LH**	
Def	20	+1	**AC:**	90	**RW**	
Vit	19		**Hp:**	95	**Q**	
B-dmg: 51—61					**O**	Brown cloak: AC 2
					H	
					B	Baydana: AC 60
N-dmg: 6—16					**L**	Boots: AC 8

Ратники

Dwarf axeman / Гном топорник

Att	30	+1	**Xpc:**	2,16 (194)	**Class:** Berserk	**Ͼ:** 2d6×2d6
Str	40		**Lvl:**	3	**Skill:** Hacking weapon master 6	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Bardiche: d 25
Dex	8		**Spd:**	6	**LH**	×
Def	20	+1	**AC:**	100	**RW**	
Vit	18		**Hp:**	90	**Q**	
H-dmg: 59—69					**O**	
					H	
					B	Hauberk: AC 80
N-dmg: 7—17					**L**	

Dwarf soldier / Гном солдат

Att	30	+1	**Xpc:**	2,06 (185)	**Class:** Knight		Ͼ: 2d6×2d6
Str	30		**Lvl:**	3	**Skill:** Shield master 0		
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Spiked mace: d 12	
Dex	5		**Spd:**	6	**LH**	Round shield: AC 30	
Def	30	+2	**AC:**	120	**RW**	×	
Vit	18		**Hp:**	90	**Q**		
D-dmg: 38—48					**O**		
					H		
					B	Baydana: AC 60	
N-dmg: 6—16					**L**		

Dwarf shooter / Гном стрелок

Att	22	+1	**Xpc:**	2,34 (163)	**Class:** Archer		Ͼ: 2d6×2d6
Str	20		**Lvl:**	3	**Skill:** Archery master 0		
Arc	30	+1	**Rng:**	15	**RH**	Bludgeon: d 3	
Dex	18		**Spd:**	7	**LH**	×	
Def	15	+	**AC:**	50	**RW**	Crossbow: d 6	
Vit	14		**Hp:**	70	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
D-dmg: 21—31					**O**		
A-dmg: 21—31					**H**		
					B	Leather armour: AC 35	
N-dmg: 5—15					**L**		

Dwarf master axeman / Гном мастер топорник

Att	40	+3	**Xpc:**	2,35 (246)	**Class:** Berserk		Ͼ: 3d6×2d6
Str	47		**Lvl:**	5	**Skill:** Hacking weapon master 12		
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Battle-axe: d 28	
Dex	11		**Spd:**	7	**LH**	×	
Def	20	+1	**AC:**	160	**RW**		
Vit	21		**Hp:**	105	**Q**		
H-dmg: 70—80					**O**		
					H	Barbute: AC 47	
					B	Begter: AC 93	
N-dmg: 8—18					**L**		

Dwarf master soldier / Гном мастер солдат

Att	40	+2	**Xpc:**	2,51 (263)	**Class:** Knight		Ͼ: 3d6×2d6
Str	35		**Lvl:**	5	**Skill:** Shield master 12		
Arc	2	+	**Rng:**		**RH**	Tooth: d 14	
Dex	10		**Spd:**	7	**LH**	Round shield: AC 35	
Def	31	+2	**AC:**	170 **+ARF**	**RW**	×	
Vit	21		**Hp:**	105	**Q**		
D-dmg: 45—55					**O**		
S-dmg: 22—32 **bp-3**					**H**	Spangenhelm: AC 35	
					B	Baydana: AC 69	
N-dmg: 6—16					**L**		

Dwarf master shooter / Гном мастер стрелок						
Att	24	+1	**Xpc:**	2,51 (200)	**Class:** Archer	Ͼ: 3d6×2d6
Str	20		**Lvl:**	5	**Skill:** Archery master 6	
Arc	40	+2	**Rng:**	23	**RH**	Mace: d 7
Dex	24		**Spd:**	8	**LH**	×
Def	15	+	**AC:**	70	**RW**	Crossbow: d 8
Vit	16		**Hp:**	80	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)
D-dmg: 26—36					**O**	
A-dmg: 30—40					**H**	Studded helmet: AC 15
					B	Studded leather armour: AC 40
N-dmg: 6—16					**L**	

Dwarf knight / Гном рыцарь						
Att	40	+2	**Xpc:**	2,91 (320)	**Class:** Knight	Ͼ: 3d6×2d6
Str	32		**Lvl:**	6	**Skill:** Shield master 24	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Sword: d 16
Dex	10		**Spd:**	7	**LH**	Round shield: AC 32
Def	45	+4	**AC:**	200 **+ARF**	**RW**	×
Vit	22		**Hp:**	110	**Q**	
B-dmg: 47—57					**O**	
S-dmg: 27—37 **bp–3, anticrit+2**					**H**	Spangenhelm: AC 31
					B	Baydana: AC 60
N-dmg: 6—16					**L**	Chausses: AC 32

Dwarf arbalester / Гном арбалетчик						
Att	25	+1	**Xpc:**	2,63 (236)	**Class:** Archer	Ͼ: 3d6×2d6
Str	20		**Lvl:**	6	**Skill:** Archery master 12	
Arc	40	+3	**Rng:**	23	**RH**	Mace: d 7
Dex	28		**Spd:**	8	**LH**	×
Def	20	+1	**AC:**	100	**RW**	Short arbalest: d 9
Vit	18		**Hp:**	90	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)
D-dmg: 26—36					**O**	
A-dmg: 33—43					**H**	Kettle hat: AC 20
					B	Studded leather armour: AC 40
N-dmg: 6—16					**L**	Light-plated boots: AC 20

Dwarf warrior / Гном воитель						
Att	40	+3	**Xpc:**	2,81 (337)	**Class:** Berserk	Ͼ: 3d6×3d6
Str	64		**Lvl:**	7	**Skill:** Hacking weapon master 18	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	War-axe: d 34
Dex	11		**Spd:**	7	**LH**	×
Def	20	+1	**AC:**	260	**RW**	
Vit	24		**Hp:**	120	**Q**	
H-dmg: 87—97 **crit+6**					**O**	
					H	Closed helmet: AC 60
					B	Mithril hauberk: AC 120
N-dmg: 11—21					**L**	Mithril leg armour: AC 60

Dwarf berserk / Гном берсерк							
Att	43	+3	**Xpc:**	2,57 (411)	**Class:** Berserk		Ͼ: 3d6×3d6
Str	80		**Lvl:**	10	**Skill:** Hacking weapon master 24		
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Mithril double-axe: d 40	
Dex	11		**Spd:**	7	**LH**	×	
Def	20	+1	**AC:**	330	**RW**		
Vit	32		**Hp:**	160	**Q**		
H-dmg: 105—115 **crit+6, circular attack**					**O**		
					H	Mithril helmet: AC 80	
					B	Plate armour: AC 160	
N-dmg: 15—25					**L**	Mithril leg armour: AC 70	

ЛИРЧИ

Специалисты

Lyrch idler / *Лирч лодырь*							
Att	8	+	**Xpc:**	1,91 (66)	**Class:** Defender		Ͼ: 2d6×1d6
Str	10		**Lvl:**	1	**Skill:**		
Arc	11	+	**Rng:**		**RH**		
Dex	15		**Spd:**	7	**LH**		
Def	23	+1	**AC:**	23	**RW**		
Vit	7		**Hp:**	35	**Q**		
					O		
					H		
					B		
N-dmg: 3—13					**L**		

Lyrch twerp / *Лирч простофиля*							
Att	20	+1	**Xpc:**	2,42 (108)	**Class:** Athlete		Ͼ: 2d6×1d6
Str	12		**Lvl:**	2	**Skill:**		
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Spear: d 7	
Dex	20		**Spd:**	8	**LH**	×	
Def	20	+1	**AC:**	30	**RW**		
Vit	9		**Hp:**	45	**Q**		
P-dmg: 23—33					**O**	Green robe: AC 1	
					H		
					B	Leather shirt: AC 9	
N-dmg: 5—15					**L**		

Lyrch healer / *Лирч целитель*							
Att	12	+	**Xpc:**	1,89 (103)	**Class:** Warrior		Ͼ: 2d6×1d6
Str	15		**Lvl:**	2	**Skill:** Healer 0		
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Dirk: d 6	
Dex	21		**Spd:**	8	**LH**		
Def	20	+1	**AC:**	30	**RW**		
Vit	11		**Hp:**	55	**Q**		
B-dmg: 18—28					**O**		
					H		
					B	Leather shirt: AC 6	
N-dmg: 5—15					**L**	Boots: AC 4	

Lyrch tamer / *Лирч укротитель*							
Att	20	+1	**Xpc:**	2,45 (183)	**Class:** Athlete		Ͼ: 2d6×2d6
Str	14		**Lvl:**	4	**Skill:** Tamer 0		
Arc	22	+1	**Rng:**	11	**RH**	Yataghan: d 9	
Dex	24		**Spd:**	8	**LH**	×	
Def	20	+1	**AC:**	60	**RW**	Crossbow: d 7	
Vit	15		**Hp:**	75	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
B-dmg: 24—34					**O**	Green cloak: AC 2	
A-dmg: 21—31					**H**		
					B	Quilted armour: AC 28	
N-dmg: 5—15					**L**	Studded boots: AC 10	

Ратники

Lyrch swordsman / *Лирч мечник*							
Att	26	+1	**Xpc:**	2,1 (147)	**Class:** Berserk		Ͼ: 2d6×2d6
Str	22		**Lvl:**	3	**Skill:** Blade master 6		
Arc	6	+	**Rng:**		**RH**	Short sword: d 11	
Dex	20		**Spd:**	8	**LH**		
Def	25	+1	**AC:**	60	**RW**		
Vit	14		**Hp:**	70	**Q**		
B-dmg: 33—43					**O**		
					H		
					B	Leather armour: AC 35	
N-dmg: 6—16					**L**		

Lyrch soldier / *Лирч солдат*							
Att	20	+1	**Xpc:**	2,25 (157)	**Class:** Berserk		Ͼ: 2d6×2d6
Str	25		**Lvl:**	3	**Skill:** Shield master 0		
Arc	6	+	**Rng:**		**RH**	Short sword: d 12	
Dex	18		**Spd:**	7	**LH**	Wooden shield: AC 25	
Def	30	+2	**AC:**	100	**RW**	×	
Vit	14		**Hp:**	70	**Q**		
B-dmg: 31—41					**O**		
					H		
					B	Studded leather armour: AC 45	
N-dmg: 6—16					**L**		

Lyrch shooter / *Лирч стрелок*							
Att	12	+	**Xpc:**	2,82 (141)	**Class:** Archer		Ͼ: 2d6×2d6
Str	9		**Lvl:**	3	**Skill:** Archery master 0		
Arc	38	+1	**Rng:**	19	**RH**	Dagger: d 3	
Dex	28		**Spd:**	8	**LH**	×	
Def	20	+1	**AC:**	30	**RW**	Yew bow: d 7	
Vit	10		**Hp:**	50	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
B-dmg: 13—23					**O**		
A-dmg: 27—37					**H**		
					B	Leather jacket: AC 10	
N-dmg: 4—14					**L**		

Lyrch spearman / *Лирч копейщик*

Att	20	+1	**Xpc:**	2,11 (147)	**Class:** Athlete		Ͼ: 2d6×2d6
Str	16		**Lvl:**	3	**Skill:** Polearm master 6		
Arc	5	+	**Rng:**		**RH**	Guisarme: d 14	
Dex	34		**Spd:**	9	**LH**	×	
Def	20	+1	**AC:**	50	**RW**		
Vit	14		**Hp:**	70	**Q**		
P-dmg: 34—44					**O**		
					H		
					B	Leather armour: AC 30	
N-dmg: 6—16					**L**		

Lyrch master swordsman / *Лирч мастер мечник*

Att	40	+3	**Xpc:**	2,44 (207)	**Class:** Berserk		Ͼ: 3d6×2d6
Str	26		**Lvl:**	5	**Skill:** Blade master 12		
Arc	3	+	**Rng:**		**RH**	Two-handed sword: d 21	
Dex	20		**Spd:**	8	**LH**	×	
Def	25	+1	**AC:**	100	**RW**		
Vit	17		**Hp:**	85	**Q**		
BT-dmg: 55—65					**O**		
					H	Kettle hat: AC 25	
					B	Chainmail: AC 50	
N-dmg: 7—17					**L**		

Lyrch master soldier / *Лирч мастер солдат*

Att	24	+1	**Xpc:**	2,7 (229)	**Class:** Knight		Ͼ: 3d6×2d6
Str	25		**Lvl:**	5	**Skill:** Shield master 12		
Arc	2	+	**Rng:**		**RH**	Short sword: d 12	
Dex	16		**Spd:**	7	**LH**	Wooden shield: AC 25	
Def	45	+3	**AC:**	140 **+ARF**	**RW**	×	
Vit	17		**Hp:**	85	**Q**		
B-dmg: 33—43					**O**		
S-dmg: 24—34 **bp-3**					**H**	Kettle hat: AC 25	
					B	Studded leather armour: AC 45	
N-dmg: 6—16					**L**		

Lyrch archer / *Лирч лучник*

Att	14	+	**Xpc:**	3 (180)	**Class:** Archer		Ͼ: 3d6×2d6
Str	10		**Lvl:**	5	**Skill:** Archery master 6		
Arc	45	+2	**Rng:**	25	**RH**	Yataghan: d 9	
Dex	36		**Spd:**	9	**LH**	×	
Def	20	+1	**AC:**	50	**RW**	Longbow: d 9	
Vit	12		**Hp:**	60	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
B-dmg: 20—30					**O**		
A-dmg: 36—46					**H**	Studded helmet: AC 10	
					B	Quilted armour: AC 20	
N-dmg: 5—15					**L**		

Lyrch guard / *Лирч страж*

Att	24	+2	**Xpc:**	2,33 (186)	**Class:** Defender		€: 3d6×2d6
Str	10		**Lvl:**	5	**Skill:** Polearm master 12		
Arc	2	+	**Rng:**		**RH**	Halberd: d 16	
Dex	38		**Spd:**	9	**LH**	×	
Def	40	+2	**AC:**	70	**RW**		
Vit	16		**Hp:**	80	**Q**		
P-dmg: 41—51					**O**		
					H	Studded helmet: AC 10	
					B	Quilted armour: AC 20	
N-dmg: 5—15					**L**		

Lyrch warrior / *Лирч воитель*

Att	40	+3	**Xpc:**	2,52 (226)	**Class:** Berserk		€: 3d6×2d6
Str	35		**Lvl:**	6	**Skill:** Blade master 12		
Arc	3	+	**Rng:**		**RH**	Longsword: d 25	
Dex	20		**Spd:**	8	**LH**	×	
Def	25	+1	**AC:**	160	**RW**		
Vit	18		**Hp:**	90	**Q**		
BT-dmg: 63—73					**O**		
					H	Spangenhelm: AC 35	
					B	Baydana: AC 65	
N-dmg: 8—18					**L**	Chausses: AC 35	

Lyrch knight / *Лирч рыцарь*

Att	24	+1	**Xpc:**	3,08 (277)	**Class:** Knight		€: 3d6×2d6
Str	20		**Lvl:**	6	**Skill:** Shield master 24		
Arc	2	+	**Rng:**		**RH**	Short sword: d 10	
Dex	16		**Spd:**	7	**LH**	Wooden shield: AC 20	
Def	60	+5	**AC:**	160 **+ARF**	**RW**	×	
Vit	18		**Hp:**	90	**Q**		
B-dmg: 29—39					**O**		
S-dmg: 28—38 **bp–3, anticrit+2**					**H**	Kettle hat: AC 20	
					B	Studded leather armour: AC 40	
N-dmg: 5–15					**L**	Light-plated boots: AC 20	

Lyrch master archer / *Лирч мастер лучник*

Att	16	+	**Xpc:**	3,08 (215)	**Class:** Archer		€: 3d6×2d6
Str	10		**Lvl:**	6	**Skill:** Archery master 12		
Arc	46	+3	**Rng:**	26	**RH**	Yataghan: d 9	
Dex	41		**Spd:**	10	**LH**	×	
Def	20	+1	**AC:**	60	**RW**	Longbow: d 10	
Vit	14		**Hp:**	70	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
B-dmg: 21—31					**O**		
A-dmg: 39—49					**H**	Studded helmet: AC 10	
					B	Quilted armour: AC 20	
N-dmg: 6—16					**L**	Studded boots: AC 10	

Lyrch master spearman / *Лирч мастер копейщик*						
Att	40	+3	**Xpc:**	2,58 (258)	**Class:** Defender	**Ͼ:** 3d6×3d6
Str	10		**Lvl:**	7	**Skill:** Polearm master 18	
Arc	4	+	**Rng:**		**RH**	Guisarme: d 15
Dex	36		**Spd:**	9	**LH**	Leather shield: AC 10
Def	40	+2	**AC:**	90	**RW**	×
Vit	20		**Hp:**	100	**Q**	
P-dmg: 50—60 **crit+6**					**O**	
					H	Studded helmet: AC 10
					B	Quilted armour: AC 20
N-dmg: 5—15					**L**	Studded boots: AC 10

Lyrch master halberdier / *Лирч мастер алебардер*						
Att	40	+3	**Xpc:**	2,52 (354)	**Class:** Defender	**Ͼ:** 3d6×3d6
Str	10		**Lvl:**	10	**Skill:** Polearm master 24	
Arc	2	+	**Rng:**		**RH**	Mithril halberd: d 22
Dex	50		**Spd:**	10	**LH**	Leather shield: AC 10
Def	50	+3	**AC:**	100	**RW**	×
Vit	28		**Hp:**	140	**Q**	
P-dmg: 63—73 **crit+4, –50%AC**					**O**	
					H	Studded helmet: AC 10
					B	Quilted armour: AC 20
N-dmg: 7—17					**L**	Studded boots: AC 10

УРУКИ

Специалисты

Uruk slave / *Урук раб*						
Att	16	+	**Xpc:**	1,73 (77)	**Class:** Warrior	**Ͼ:** 2d6×1d6
Str	10		**Lvl:**	1	**Skill:**	
Arc	15	+	**Rng:**		**RH**	Knife: d 3
Dex	16		**Spd:**	7	**LH**	
Def	12	+	**AC:**	12	**RW**	
Vit	9		**Hp:**	45	**Q**	
B-dmg: 15—25					**O**	
					H	
					B	
N-dmg: 3—13					**L**	

Uruk hooligan / *Урук хулиган*						
Att	26	+1	**Xpc:**	1,92 (124)	**Class:** Berserk	**Ͼ:** 2d6×1d6
Str	21		**Lvl:**	2	**Skill:**	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Short sword: d 10
Dex	15		**Spd:**	7	**LH**	
Def	11	+	**AC:**	20	**RW**	
Vit	13		**Hp:**	65	**Q**	
B-dmg: 31—41					**O**	Brown cloak: AC 2
					H	
					B	Leather shirt: AC 3
N-dmg: 5—15					**L**	Boots: AC 4

Uruk hunter / Урук охотник						
Att	20	+1	**Xpc:**	2,41 (144)	**Class:** Archer	Ͼ: 2d6×1d6
Str	10		**Lvl:**	2	**Skill:** Hunter 6 (+Animal trap)	
Arc	20	+1	**Rng:**	10	**RH**	Dagger: d 3
Dex	22		**Spd:**	8	**LH**	×
Def	9	+	**AC:**	30	**RW**	Yew bow: d 5
Vit	12		**Hp:**	60	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)
B-dmg: 17—27					**O**	Green cloak: AC 2
A-dmg: 17—27					**H**	
					B	Leather jacket: AC 14
N-dmg: 4—14					**L**	Boots: AC 5

Uruk pathfinder / Урук следопыт						
Att	26	+1	**Xpc:**	2,33 (186)	**Class:** Warrior	Ͼ: 2d6×2d6
Str	24		**Lvl:**	4	**Skill:** Pathfinder 6	
Arc	20	+1	**Rng:**	10	**RH**	Short sword: d 12
Dex	21		**Spd:**	8	**LH**	×
Def	11	+	**AC:**	70	**RW**	Yew bow: d 5
Vit	16		**Hp:**	80	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)
B-dmg: 34—44					**O**	Green cloak: AC 2
A-dmg: 18—28					**H**	
					B	Studded leather: AC 48
N-dmg: 7—17					**L**	Boots: AC 9

Ратники

Uruk swordsman / Урук мечник						
Att	40	+2	**Xpc:**	2,06 (164)	**Class:** Berserk	Ͼ: 2d6×2d6
Str	25		**Lvl:**	3	**Skill:** Blade master 6	
Arc	2	+	**Rng:**		**RH**	Short sword: d 12
Dex	17		**Spd:**	7	**LH**	
Def	12	+	**AC:**	60	**RW**	
Vit	16		**Hp:**	80	**Q**	
B-dmg: 42—52					**O**	
					H	
					B	Studded leather armour: AC 48
N-dmg: 6—16					**L**	

Uruk soldier / Урук солдат						
Att	29	+1	**Xpc:**	2,27 (158)	**Class:** Knight	Ͼ: 2d6×2d6
Str	20		**Lvl:**	3	**Skill:** Shield master 0	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Short sword: d 10
Dex	15		**Spd:**	7	**LH**	Wooden shield: AC 20
Def	30	+2	**AC:**	90	**RW**	×
Vit	14		**Hp:**	70	**Q**	
B-dmg: 33—43					**O**	
					H	
					B	Studded leather armour: AC 40
N-dmg: 5—15					**L**	

Uruk shooter / Урук стрелок						
Att	22	+1	**Xpc:**	2,6 (156)	**Class:** Archer	**Ͼ:** 2d6×2d6
Str	12		**Lvl:**	3	**Skill:** Archery master 0	
Arc	34	+1	**Rng:**	17	**RH**	Dagger: d 3
Dex	28		**Spd:**	8	**LH**	×
Def	10	+	**AC:**	30	**RW**	Yew bow: d 7
Vit	12		**Hp:**	60	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)
B-dmg: 19—29					**O**	
A-dmg: 26—36					**H**	
					B	Quilted armour: AC 20
N-dmg: 5—15					**L**	

Uruk axeman / Урук топорник						
Att	29	+1	**Xpc:**	1,98 (168)	**Class:** Berserk	**Ͼ:** 2d6×2d6
Str	35		**Lvl:**	3	**Skill:** Hacking weapon master 0	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Broadaxe: d 22
Dex	17		**Spd:**	7	**LH**	×
Def	10	+	**AC:**	80	**RW**	
Vit	17		**Hp:**	85	**Q**	
H-dmg: 49—59					**O**	
					H	
					B	Kolontar: AC 70
N-dmg: 7—17					**L**	

Uruk spearman / Урук копейщик						
Att	32	+1	**Xpc:**	2,02 (141)	**Class:** Athlete	**Ͼ:** 2d6×2d6
Str	20		**Lvl:**	3	**Skill:** Polearm master 0	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Guisarme: d 13
Dex	32		**Spd:**	9	**LH**	×
Def	10	+	**AC:**	50	**RW**	
Vit	14		**Hp:**	70	**Q**	
P-dmg: 38—48					**O**	
					H	
					B	Studded leather armour: AC 40
N-dmg: 7—17					**L**	

Uruk master swordsman / Урук мастер мечник						
Att	40	+3	**Xpc:**	2,34 (222)	**Class:** Berserk	**Ͼ:** 3d6×2d6
Str	30		**Lvl:**	5	**Skill:** Blade master 12	
Arc	3	+	**Rng:**		**RH**	Two-handed sword: d 23
Dex	20		**Spd:**	8	**LH**	×
Def	20	+1	**AC:**	110	**RW**	
Vit	19		**Hp:**	95	**Q**	
BT-dmg: 59—69					**O**	
					H	Spangenhelm: AC 30
					B	Baydana: AC 60
N-dmg: 8—18					**L**	

Uruk master soldier / Урук мастер солдат

Att	34	+1	**Xpc:**	2,5 (237)	**Class:** Knight	**ͼ:** 3d6×2d6
Str	30		**Lvl:**	5	**Skill:** Shield master 12	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Sword: d 15
Dex	15		**Spd:**	7	**LH**	Round shield: AC 30
Def	30	+2	**AC:**	150 **+ARF**	**RW**	×
Vit	19		**Hp:**	95	**Q**	
B-dmg: 43—53					**O**	
S-dmg: 21—31 **bp–3**					**H**	Spangenhelm: AC 30
					B	Baydana: AC 60
N-dmg: 7—17					**L**	

Uruk archer / Урук лучник

Att	24	+1	**Xpc:**	2,74 (191)	**Class:** Archer	**ͼ:** 3d6×2d6
Str	10		**Lvl:**	5	**Skill:** Archery master 6	
Arc	46	+2	**Rng:**	26	**RH**	Yataghan: d 9
Dex	33		**Spd:**	9	**LH**	×
Def	10	+	**AC:**	40	**RW**	Yew bow: d 8
Vit	14		**Hp:**	70	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)
B-dmg: 25—35					**O**	
A-dmg: 34—44					**H**	Studded helmet: AC 10
					B	Quilted armour: AC 20
N-dmg: 5—15					**L**	

Uruk master axeman / Урук мастер топорник

Att	33	+1	**Xpc:**	2,12 (212)	**Class:** Berserk	**ͼ:** 3d6×2d6
Str	48		**Lvl:**	5	**Skill:** Hacking weapon master 6	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Battle-axe: d 29
Dex	17		**Spd:**	7	**LH**	×
Def	10	+	**AC:**	150	**RW**	
Vit	20		**Hp:**	100	**Q**	
H-dmg: 70—80					**O**	
					H	Barbute: AC 45
					B	Begter: AC 95
N-dmg: 10—20					**L**	

Uruk guard / Урук страж

Att	40	+2	**Xpc:**	2,27 (192)	**Class:** Athlete	**ͼ:** 3d6×2d6
Str	21		**Lvl:**	5	**Skill:** Polearm master 6	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Halberd: d 17
Dex	40		**Spd:**	10	**LH**	×
Def	10	+	**AC:**	70	**RW**	
Vit	17		**Hp:**	85	**Q**	
P-dmg: 51—61					**O**	
					H	Kettle hat: AC 20
					B	Studded leather armour: AC 40
N-dmg: 8—18					**L**	

Uruk knight / Урук рыцарь							
Att	40	+2	**Xpc:**	2,94 (294)	**Class:** Knight		**ϾC:** 3d6×2d6
Str	32		**Lvl:**	6	**Skill:** Shield master 24		
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Sword: d 16	
Dex	17		**Spd:**	7	**LH**	Round shield: AC 32	
Def	30	+3	**AC:**	190 **+ARF**	**RW**	×	
Vit	20		**Hp:**	100	**Q**		
B-dmg: 47—57					**O**		
S-dmg: 22—32 **bp-3, anticrit+2**					**H**	Spangenhelm: AC 32	
					B	Baydana: AC 64	
N-dmg: 7—17					**L**	Chausses: AC 32	

Uruk master archer / Урук мастер лучник							
Att	25	+1	**Xpc:**	2,86 (226)	**Class:** Archer		**ϾC:** 3d6×2d6
Str	10		**Lvl:**	6	**Skill:** Archery master 12		
Arc	46	+3	**Rng:**	26	**RH**	Yataghan: d 9	
Dex	40		**Spd:**	10	**LH**	×	
Def	10	+	**AC:**	50	**RW**	Longbow: d 10	
Vit	16		**Hp:**	80	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
B-dmg: 25—35					**O**		
A-dmg: 39—49					**H**	Studded helmet: AC 10	
					B	Quilted armour: AC 20	
N-dmg: 6—16					**L**	Studded boots: AC 10	

Uruk warrior / Урук воитель							
Att	60	+4	**Xpc:**	2,72 (299)	**Class:** Berserk		**ϾC:** 3d6×3d6
Str	36		**Lvl:**	7	**Skill:** Blade master 18		
Arc	3	+	**Rng:**		**RH**	Broadsword: d 18	
Dex	15		**Spd:**	7	**LH**	Round shield: AC 36	
Def	15	+1	**AC:**	190	**RW**	×	
Vit	22		**Hp:**	110	**Q**		
B-dmg: 66—76 **crit+6**					**O**		
					H	Spangenhelm: AC 36	
					B	Kolontar: AC 70	
N-dmg: 8—18					**L**	Chausses: AC 33	

Uruk great warrior / Урук великий воитель							
Att	60	+4	**Xpc:**	3,15 (456)	**Class:** Berserk		**ϾC:** 3d6×3d6
Str	50		**Lvl:**	10	**Skill:** Blade master 24		
Arc	3	+	**Rng:**		**RH**	Mithril sword: d 25	
Dex	20		**Spd:**	8	**LH**	Mithril sword: d 25	
Def	20	+1	**AC:**	220	**RW**		
Vit	29		**Hp:**	145	**Q**		
B-dmg: 80—90 **crit+6**					**O**		
BL-dmg: 72—82 **bp–3, crit+6**					**H**	Heaume: AC 50	
					B	Mithril hauberk: AC 100	
N-dmg: 11—21					**L**	Full leg armour: AC 50	

ОЛОГИ

Специалисты

Olog vagabond / Олог бродяга						
Att	22	+1	**Xpc:**	1,82 (136)	**Class:** Berserk	€: 2d6×1d6
Str	23		**Lvl:**	1	**Skill:**	
Arc	3	+	**Rng:**		**RH**	Bludgeon: d 4
Dex	6		**Spd:**	6	**LH**	
Def	20	+1	**AC:**	30	**RW**	
Vit	15		**Hp:**	75	**Q**	
D-dmg: 23—33					**O**	
					H	
					B	Leather shirt: AC 5
N-dmg: 4—14					**L**	Boots: AC 5

Olog worker / Олог рабочий						
Att	25	+1	**Xpc:**	1,73 (155)	**Class:** Berserk	€: 2d6×1d6
Str	30		**Lvl:**	2	**Skill:**	
Arc	7	+	**Rng:**		**RH**	Spade: d 2
Dex	6		**Spd:**	6	**LH**	×
Def	20	+1	**AC:**	40	**RW**	
Vit	18		**Hp:**	90	**Q**	
H-dmg: 26—36					**O**	
					H	Kettle hat: AC 20
					B	
N-dmg: 6—16					**L**	

Olog bandit / Олог бандит						
Att	33	+1	**Xpc:**	1,78 (195)	**Class:** Warrior	€: 2d6×2d6
Str	36		**Lvl:**	4	**Skill:**	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Tooth: d 15
Dex	10		**Spd:**	7	**LH**	
Def	20	+1	**AC:**	40	**RW**	
Vit	22		**Hp:**	110	**Q**	
D-dmg: 45—55					**O**	
					H	
					B	Leather jacket: AC 18
N-dmg: 8—18					**L**	Boots: AC 2

Ратники

Olog fighter / Олог боец						
Att	40	+2	**Xpc:**	2,04 (204)	**Class:** Berserk	€: 2d6×2d6
Str	36		**Lvl:**	3	**Skill:** Drub master 6	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Tooth: d 15
Dex	8		**Spd:**	6	**LH**	
Def	20	+1	**AC:**	90	**RW**	
Vit	20		**Hp:**	100	**Q**	
D-dmg: 49—59					**O**	
					H	
					B	Kolontar: AC 70
N-dmg: 7—17					**L**	

Olog soldier / Олог солдат

Att	32	+1	**Xpc:**	2,02 (202)	**Class:** Knight		Ͼ: 2d6×2d6
Str	35		**Lvl:**	3	**Skill:** Shield master 0		
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Tooth: d 15	
Dex	7		**Spd:**	6	**LH**	Round shield: AC 30	
Def	30	+2	**AC:**	130	**RW**	×	
Vit	20		**Hp:**	100	**Q**		
D-dmg: 43—53					**O**		
					H		
					B	Kolontar: AC 70	
N-dmg: 6—16					**L**		

Olog shooter / Олог стрелок

Att	28	+1	**Xpc:**	2,07 (186)	**Class:** Archer		Ͼ: 2d6×2d6
Str	21		**Lvl:**	3	**Skill:** Archery master 0		
Arc	30	+1	**Rng:**	15	**RH**	Dagger: d 3	
Dex	16		**Spd:**	7	**LH**	×	
Def	10	+	**AC:**	50	**RW**	Crossbow: d 5	
Vit	18		**Hp:**	90	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)	
B-dmg: 25—35					**O**		
A-dmg: 20—30					**H**		
					B	Studded leather armour: AC 40	
N-dmg: 5—15					**L**		

Olog axeman / Олог топорник

Att	30	+1	**Xpc:**	2,03 (213)	**Class:** Berserk		Ͼ: 2d6×2d6
Str	46		**Lvl:**	3	**Skill:** Hacking weapon master 0		
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Battle-axe: d 28	
Dex	7		**Spd:**	6	**LH**	×	
Def	20	+1	**AC:**	110	**RW**		
Vit	21		**Hp:**	105	**Q**		
H-dmg: 62—72					**O**		
					H		
					B	Begter: AC 90	
N-dmg: 8—18					**L**		

Olog master fighter / Олог мастер боец

Att	40	+3	**Xpc:**	2,2 (253)	**Class:** Berserk		Ͼ: 3d6×2d6
Str	54		**Lvl:**	5	**Skill:** Drub master 12		
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Flail: d 20	
Dex	11		**Spd:**	7	**LH**		
Def	20	+1	**AC:**	170	**RW**		
Vit	23		**Hp:**	115	**Q**		
D-dmg: 65—75					**O**		
					H	Heaume: AC 50	
					B	Mithril hauberk: AC 100	
N-dmg: 10—20					**L**		

Olog master soldier / Олог мастер солдат						
Att	40	+2	**Xpc:**	2,5 (287)	**Class:** Knight	**Ͼ:** 3d6×2d6
Str	42		**Lvl:**	5	**Skill:** Shield master 12	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Flail: d 18
Dex	10		**Spd:**	7	**LH**	Kite shield: AC 40
Def	31	+2	**AC:**	190 **+ARF**	**RW**	×
Vit	23		**Hp:**	115	**Q**	
D-dmg: 53—63					**O**	
S-dmg: 25—35 **bp-3**					**H**	Spangenhelm: AC 39
					B	Hauberk: AC 80
N-dmg: 8—18					**L**	

Olog arbalester / Олог арбалетчик						
Att	30	+1	**Xpc:**	2,21 (221)	**Class:** Archer	**Ͼ:** 3d6×2d6
Str	21		**Lvl:**	5	**Skill:** Archery master 6	
Arc	40	+2	**Rng:**	23	**RH**	Mace: d 7
Dex	22		**Spd:**	8	**LH**	×
Def	10	+	**AC:**	70	**RW**	Crossbow: d 7
Vit	20		**Hp:**	100	**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)
D-dmg: 28—38					**O**	
A-dmg: 28—38					**H**	Kettle hat: AC 20
					B	Studded leather armour: AC 40
N-dmg: 6—16					**L**	

Olog master axeman / Олог мастер топорник						
Att	34	+1	**Xpc:**	2,06 (257)	**Class:** Berserk	**Ͼ:** 3d6×2d6
Str	58		**Lvl:**	5	**Skill:** Hacking weapon master 6	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	War-axe: d 32
Dex	11		**Spd:**	7	**LH**	×
Def	20	+1	**AC:**	180	**RW**	
Vit	25		**Hp:**	125	**Q**	
H-dmg: 78—88					**O**	
					H	Heaume: AC 50
					B	Mithril hauberk: AC 110
N-dmg: 10—20					**L**	

Olog knight / Олог рыцарь						
Att	40	+2	**Xpc:**	2,82 (338)	**Class:** Knight	**Ͼ:** 3d6×2d6
Str	38		**Lvl:**	6	**Skill:** Shield master 24	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Tooth: d 16
Dex	10		**Spd:**	7	**LH**	Round shield: AC 38
Def	45	+4	**AC:**	230 **+ARF**	**RW**	×
Vit	24		**Hp:**	120	**Q**	
D-dmg: 49—59					**O**	
S-dmg: 29—39 **bp-3, anticrit+2**					**H**	Spangenhelm: AC 38
					B	Kolontar: AC 71
N-dmg: 7—17					**L**	Chausses: AC 38

Olog flailman / Олог цепник

Att	60	+4	**Xpc:**	2,57 (334)	**Class:** Berserk	**Ͼ:** 3d6×3d6
Str	50		**Lvl:**	7	**Skill:** Drub master 18	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Mithril flail: d 22
Dex	11		**Spd:**	7	**LH**	
Def	20	+1	**AC:**	220	**RW**	
Vit	26		**Hp:**	130	**Q**	
D-dmg: 74—84 **crit+6**					**O**	
					H	Heaume: AC 50
					B	Mithril hauberk: AC 100
N-dmg: 9—19					**L**	Full leg armour: AC 50

Olog great flailman / Олог великий цепник

Att	60	+4	**Xpc:**	3,04 (516)	**Class:** Berserk	**Ͼ:** 3d6×3d6
Str	70		**Lvl:**	10	**Skill:** Drub master 24	
Arc	1	+	**Rng:**		**RH**	Mithril flail: d 24
Dex	11		**Spd:**	7	**LH**	Mithril flail: d 24
Def	20	+1	**AC:**	300	**RW**	
Vit	34		**Hp:**	170	**Q**	
D-dmg: 89—99 **crit+6**					**O**	
DL-dmg: 84—94 **bp–3, crit+6**					**H**	Mithril helmet: AC 70
					B	Mithril begter: AC 140
N-dmg: 13—23					**L**	Mithril leg armour: AC 70

Реестр Состояний

СОДЕРЖАНИЕ РЕЕСТРА:

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 142
GOOD / ХОРОШЕЕ СОСТОЯНИЕ 142
DEAD / МЕРТВОЕ СОСТОЯНИЕ 142
    ПЕРЕХОД В СОСТОЯНИЕ DEAD 142
    ТРАНСПОРТИРОВКА МЕРТВОГО ПЕРСОНАЖА 142
ОЖИВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖА 143
ВОЗРОЖДЕНИЕ (ДОП. ЖИЗНЬ) 143
    СМЕРТЬ В НЕПРОХОДИМОЙ МЕСТНОСТИ 144
НЕГАТИВНЫЕ СОСТОЯНИЯ 144
    ОСТАНОВКА РЕГЕНЕРАЦИИ 144
    ОГРАНИЧЕНИЯ В ДЕЙСТВИЯХ 144
    ПОИНТЫ НЕГАТИВНЫХ СОСТОЯНИЙ 145
    HUNGRY / ГОЛОДНОЕ СОСТОЯНИЕ 145
    DEHYDRATED / ОБЕЗВОЖЕННОЕ СОСТОЯНИЕ 146
    TIRED / УСТАЛОЕ СОСТОЯНИЕ 147
    FEVERED / БОЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ 147
    POISONED / ОТРАВЛЕННОЕ СОСТОЯНИЕ 148
    CURSED / ПРО́КЛЯТОЕ СОСТОЯНИЕ 149
    DRUNK / ПЬЯНОЕ СОСТОЯНИЕ 150

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

См. Книгу Базовых Правил, §4.8

GOOD / ХОРОШЕЕ СОСТОЯНИЕ

Персонаж чувствует себя нормально и не имеет временных ограничений и штрафов. Хорошее состояние является единственным положительным состоянием и никогда одновременно не совмещается с другими состояниями. Описание правил VTNL подразумевает хорошее состояние как ***состояние «по умолчанию» для любого существа.***

Персонажу следует стараться сохранять свое хорошее состояние как можно дольше и сводить к минимуму риск перехода в другие состояния. Избавление от всех иных состояний будет означать возвращение в хорошее состояние.

Также стоит иметь в виду: хорошее состояние не означает, что персонаж полностью здоров, т. е. имеет полные хит-поинты. Сап может иметь даже 1 хит-поинт, но чувствовать себя хорошо и благодаря этому постепенно регенерировать свой запас здоровья.

DEAD / МЕРТВОЕ СОСТОЯНИЕ

Персонаж мертв и не способен как-либо функционировать до тех пор, пока не будет кем-то оживлен, либо пока не возродится за счет своей дополнительной жизни.

Переход в состояние Dead

Если *текущее* значение хит-поинтов персонажа становится меньше 1, персонаж погибает и переходит в состояние Dead. Чаще всего персонаж погибает в бою. ***В случае гибели в бою герой не получает никакого опыта*** после оживления/возрождения (независимо от того, сколько урона он нанес врагам до своей гибели, и какая из сторон в итоге одержала верх)!

Также персонаж может погибнуть при получении урона во время события (ловушка, ураган, бомба в сундуке и пр.), при достижении смертельного количества поинтов негативного состояния (см. раздел «Негативные состояния») и при некоторых иных обстоятельствах.

Транспортировка мертвого персонажа

Тело погибшего персонажа вместе со всем его снаряжением (экипировкой, рюкзаком и поясными карманами) могут нести по клеткам региона *два* любых сапа. При транспортировке мертвеца руки сапов оказываются заняты, и они не могут использовать их для переноски предметов (ручные слоты мертвеца также недоступны для переноски предметов!). При переходе в Боевой Режим персонажи кладут тело на землю и достают свое оружие. В случае победы тело подбирается автоматически. В случае побега *с поля боя* персонажи могут подобрать труп, но за это они получат 1 штраф-поинт к побегу.

Также мертвого персонажа со всем его снаряжением можно погрузить на любое верховое животное (со способностью Riding animal) или положить на *ковер-самолет*. Сделать это по силам и одному сапу. Если животное несет на себе мертвеца, на нем нельзя ехать верхом. В этом случае живой персонаж будет вынужден идти пешком и вести животное под уздцы.

Информацию о верховых животных можно найти в Реестре Существ [с. 152].

Информацию о ковре-самолете можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

ОЖИВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

В течение *7 дней*, начиная со следующего дня после смерти, персонажа можно оживить. ***При оживлении у персонажа НЕ тратится дополнительная жизнь!*** Но рассчитывать на оживление следует только в том случае, если мертвого персонажа есть, кому спасать.

Существует два основных способа оживления:

- облить мертвого персонажа особым эликсиром — *живой водой*; заметьте, что живая вода понижает лимит эликсиров на 1 не тому, кто оживляет, а ***тому, кого оживляют***, поэтому если показатель эликсиров мертвого персонажа = 0, живая вода на него не подействует!
- отнести тело мертвого персонажа в храм (строение в населенной локации) и оживить за плату.

Информацию об эликсирах можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей [с. 8].

Если спутники оставляют погибшего (например, при побеге с поля боя), его тело помещается в стояночную локацию *в этой же клетке*. Эта стояночная локация будет существовать в течение семи следующих дней, данных на оживление персонажа. Выжившие союзники смогут найти тело персонажа (чтобы забрать какие-то вещи, оживить, унести или похоронить), если придут в эту стояночную локацию до того, как она исчезнет.

Если погибшего персонажа оживлять некому, либо время, данное на оживление, истекло, у персонажа остается единственный способ вернуться в игру — потратить дополнительную жизнь.

ВОЗРОЖДЕНИЕ (ДОП. ЖИЗНЬ)

Обычно герой начинает игру, имея в запасе несколько дополнительных жизней. Для всех героев одной партии количество дополнительных жизней является одинаковым и определяется во время составления условий игры в самом начале партии. Также одной дополнительной жизнью обычно обладает каждый служитель.

Дополнительную жизнь можно использовать только через 7 полных дней, начиная со следующего дня после смерти персонажа (т. е. на 8-ой день утром). Использование дополнительной жизни принято называть «***возрождением***».

Все время с момента смерти до момента оживления или возрождения персонаж пребывает в состоянии Dead и не может действовать, поэтому если рядом с ним нет других персонажей, никаких событий не происходит. Иными словами, если оживлять персонажа некому, но он имеет дополнительную жизнь, Мастер Игры просто отсчитывает 7 полных дней. На 8-ой день утром количество дополнительных жизней персонажа понижается на 1, он возрождается и снова получает право действовать.

Персонаж всегда возрождается в состоянии Good, и текущим значением хит-поинтов и маны, равным половине от полного значения.

По общему правилу VTNL все неполные числа всегда округляются к меньшему!

Если погибшего персонажа никто не уносил с места гибели, он возрождается в той клетке, в которой погиб. ***Исключением является гибель в непроходимом болоте или непроходимых пиках*** (см. раздел «Смерть в непроходимой местности»). Все вещи, которые были у персонажа на момент смерти, и животные, с которыми он путешествовал, после возрождения оказываются при нем.

Если количество дополнительных жизней погибшего персонажа = 0, и его не удается оживить за 7 дней, то на 8-ой день утром он выбывает из игры (вместе со всеми имеющимися при нем предметами).

Смерть в непроходимой местности

Возродиться в клетке с непроходимой местностью невозможно! Если персонаж погибает в непроходимом болоте или непроходимых пиках, и его никто не оживляет, он возрождается не в этой клетке, а в последней посещенной им клетке с местностью, проходимой *пешком*! Все вещи, которые были у персонажа на момент смерти, и животные, с которыми он путешествовал, после возрождения оказываются при нем.

Информацию о местностях можно найти Реестре Местностей [с. 63].

НЕГАТИВНЫЕ СОСТОЯНИЯ

К негативным состояниям относятся:

- Hungry = персонаж оголодал;
- Dehydrated = персонаж обезвожен (перейти в это состояние возможно только в *пустоши* или *пустыне* — местностях, где нет воды);
- Tired = персонаж утомлен;
- Fevered = персонаж болен;
- Poisoned = персонаж отравлен;
- Cursed = персонаж проклят;
- Drunk = персонаж пьян.

Информацию о местностях можно найти Реестре Местностей [с. 63].

Негативное состояние может присвоиться персонажу в результате определенных событий («усталость», «ядовитый укус», «холодная ночь» и др.), пропущенной атаки от существа с соответствующей способностью (отравляющим ударом, заклинанием проклятья и др.) и при некоторых иных обстоятельствах.

Если персонаж переходит в негативное состояние, он получает *временные* ограничения и сокращения показателей. Снятие всех имеющихся негативных состояний будет означать возвращение персонажа в состояние Good.

Остановка регенерации

Состояние персонажа — первое, что берется в расчет в начале каждого дня. Крайне важно не забывать в течение дня и во время ночевки о текущем состоянии персонажа!

- Если в начале дня персонаж оказывается в хорошем состоянии (Good) — следует регенерация хит-поинтов и/или маны (при условии, что текущее значение хит-поинтов и/или маны не равно полному).
- Если в начале дня персонаж находится в каком-либо ином состоянии — регенерации хит-поинтов и маны не происходит.

Ограничения в действиях

Персонаж, пребывающий в негативном состоянии, не может работать в городских строениях (на рынке, в мэрии, в гильдии искусств и т.д.), обучаться умениям и заниматься в развивающих заведениях, читать учебники и совершать некоторые другие действия.

Поинты негативных состояний

Почти все негативные состояния являются *прогрессирующими* и имеют несколько степеней тяжести. Степень тяжести состояния выражается единицами, которые называются ***поинтами состояния***. Начальная стадия = один поинт состояния. Соответственно, чем больше поинтов состояния имеет персонаж, тем хуже он себя чувствует.

Пример: «Fevered 3» будет означать три поинта заболевания, т. е. третью степень «больного» состояния.

Поинты любых негативных состояний действуют на персонажа одинаково и ***суммируются*** между собой. За *один такой поинт* персонаж получает следующие *временные* сокращения показателей:

- −1 к итоговому значению скорости (Spd);
- −10% к значению *наносимого* оружейного урона и N-dmg (до крита и AC!);
- −1 ко всем основным бонус-поинтам (−1 Att bp, −1 Arc bp, −1 Def bp, −1 Wiz bp, −1 Spi bp).

Пример: текущее состояние персонажа = Tired 2, Fevered 1. Это означает, что персонаж имеет 3 поинта состояний (2+1), что в сумме дает следующий эффект: −3 к скорости, −30% к значению наносимого урона, −3 к бонус-поинтам.

Независимо от количества поинтов состояний и других отрицательных модификаторов, показатели персонажа не могут сократиться ниже определенного предела:

- минимальное значение скорости = 3;
- предел сокращения наносимого урона = 50%;
- максимальное отрицательное значение бонус-поинтов одного вида = −6.

Все изменения в показателях из-за состояний и штрафов можно считать кратковременными, поэтому их проще запоминать, чем переписывать на Карточке.

Почти все негативные состояния не проходят сами собой, а многие из них наоборот прогрессируют, и потому требуют специальных мер по снятию. Если персонаж находится в состоянии Hungry, Dehydrated, Fevered или Poisoned, в начале каждого дня будет происходить прирост одного поинта состояния до тех пор, пока персонаж не снимет это состояние, либо не умрет из-за достижения смертельного количества поинтов этого состояния.

Hungry / Голодное состояние

Персонаж сильно голоден и ослаблен. Степень голода выражается в количестве ***поинтов голода***. Чем больше таких поинтов имеет персонаж, тем сильнее он оголодал. Начальная стадия = один поинт голода (Hungry 1).

Чтобы избежать перехода в состояние Hungry, каждый персонаж должен ежедневно питаться. В VTNL существует единица, равная суточной норме питания — фуда. Употребление одной фуды заменит персонажу завтрак, обед и ужин и поможет не думать о пище до следующего дня.

Информацию о фуде можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

Переход в состояние Hungry и рост поинтов голода. Если в течение дня персонаж не поест, в конце дня (непосредственно перед ночевкой) он перейдет в состояние Hungry 1. Утром каждого нового дня количество поинтов голода будет увеличиваться на 1 до тех пор, пока персонаж не снимет это состояние или не умрет от голода.

Пример: У персонажа закончилась еда, и он провел день без пищи, в результате чего вечером этого дня ему присвоилось состояние Hungry 1. Утром следующего дня состояние перешло в стадию Hungry 2. В течение дня персонажу не удалось найти еды, и он лег спать в состоянии Hungry 2. В начале следующего дня он получил еще один поинт голода и перешел в стадию Hungry 3.

Смертельное количество поинтов. При достижении ***Hungry 10*** персонаж умирает от голода: текущее количество его хит-поинтов становится равно 0, и в итоге он переходит в состояние Dead.

Снятие состояния. Состояние Hungry проходит, когда у персонажа не остается ни одного поинта голода. Поинты голода снимаются при принятии пищи. *Одна фуда снимает один поинт голода*. При этом за один день персонаж может съесть не больше трех единиц фуды.

Для снятия состояния Hungry существует и алхимическое снадобье — *снадобье диеты* (−3 hungry). Оно моментально снимает три поинта голода. Кроме этого употребленное снадобье диеты расценивается как съеденная фуда (т. е. если персонаж употребил снадобье диеты, считается, что он в этот день поел).

Информацию о снадобьях можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей [с. 8].

Dehydrated / Обезвоженное состояние

Персонаж испытывает острое чувство жажды и нуждается в воде. Степень обезвоживания выражается в количестве ***поинтов обезвоживания***. Чем больше таких поинтов имеет персонаж, тем опаснее это состояние. Начальная стадия = один поинт обезвоживания (Dehydrated 1).

Каждый персонаж должен ежедневно выпивать минимум ***1 литр воды***, чтобы избежать обезвоживания и перехода в состояние Dehydrated. Процесс потребления воды происходит автоматически, т. к. подразумевается, что на любой местности имеются колодцы, ручьи, речушки и другие источники воды. Но существует 2 вида мертвой местности, где источники воды отсутствуют — это *пустошь* и *пустыня*. Отправляясь в эти опасные земли, персонажу следует запастись водой заранее. В качестве походной тары для воды используются ***бурдюки***. Объем бурдюка составляет 1 литр, что делает его очень удобным в применении: по бурдюку воды в день — и персонажу не грозит обезвоживание.

Информацию о местностях можно найти Реестре Местностей [с. 63].

Информацию о бурдюках можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

Переход в состояние Dehydrated и рост поинтов обезвоживания. Если персонаж, оказавшийся в пустоши или пустыне, в течение дня не выпил 1 литр воды, в конце дня (непосредственно перед ночевкой) он перейдет в состояние Dehydrated 1. Утром каждого нового дня количество поинтов обезвоживания будет увеличиваться на 1 до тех пор, пока персонаж не снимет это состояние или не умрет от обезвоживания.

Пример: У персонажа, путешествующего по пустыне, опустели бурдюки, и он провел день без воды, в результате чего вечером этого дня ему присвоилось состояние Dehydrated 1. Утром следующего дня состояние перешло в стадию Dehydrated 2. В течение дня персонажу не удалось найти воды, и он лег спать в состоянии Dehydrated 2. В начале следующего дня он получил еще один поинт обезвоживания и перешел в стадию Dehydrated 3.

Смертельное количество поинтов. При достижении ***Dehydrated 5*** персонаж умирает от обезвоживания: текущее количество его хит-поинтов становится равно 0, и в итоге он переходит в состояние Dead.

Снятие состояния. Состояние Dehydrated проходит, когда у персонажа не остается ни одного поинта обезвоживания. Поинты обезвоживания снимаются при употреблении воды. *Один литр воды снимает один поинт обезвоживания*. Независимо от количества выпитой воды за один день можно снять не более двух поинтов обезвоживания!

Tired / Усталое состояние

Персонаж утомлен и ослаблен. Степень усталости выражается в количестве ***поинтов усталости***. Чем больше таких поинтов имеет персонаж, тем сильнее он утомлен. Начальная стадия = один поинт усталости (Tired 1).

Переход в состояние Tired. Обычно персонаж переходит в состояние Tired или получает дополнительные поинты усталости в результате событий «усталость» и «бессонница». Также персонаж может почувствовать утомление после использования зелий.

Информацию о зельях можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей [с. 8].

Смертельное количество поинтов. Персонаж не может умереть от усталости, сколько бы поинтов этого состояния у него ни накопилось.

Снятие состояния. Состояние Tired проходит, когда у персонажа не остается ни одного поинта усталости. Поинты усталости снимаются после ночного отдыха, но только при условии, что у персонажа не случилось бессонницы. *Ночной отдых снимает два поинта усталости.* Эффект наступает только наутро, поэтому если сон утомленного персонажа прервется сражением, персонаж все еще будет находиться в состоянии Tired.

Также поинты усталости можно снять, обратившись к лекарю или потратив *весь день* на отдых. В Режиме Города дневной отдых *отнимает 4 V и снимает два поинта усталости.* В Режиме Карты дневной отдых *отнимает 2 wp* (или эквивалентное количество других шагов передвижения) *и снимает два поинта усталости.* Эффект наступает только к ночи, поэтому если стоянка утомленного персонажа прервется сражением, персонаж все еще будет находиться в состоянии Tired. Дневной отдых в Режиме Карты проходит по системе ***полной стоянки***: отнимает 2 wp (или эквивалентное количество шагов передвижения другого типа) и сопровождается одним случайным событием. Обратите внимание, что для определения события во время стоянки в Рандомайзере Событий используется опция «Стоянка».

Для снятия состояния Tired существует и алхимическое снадобье — *снадобье бодрости* (−1 tired). Оно моментально снимает один поинт усталости. Кроме того, избавиться от состояния Tired персонаж сможет и благодаря некоторым событиям в путешествии.

Информацию о правилах стоянки можно найти в Реестре Категорий Передвижения [с. 56].

Информацию о снадобьях можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей [с. 8].

Fevered / Больное состояние

Персонаж болен, его бьет лихорадка. С каждым днем персонажу будет все хуже и хуже, и при отсутствии лечения он умрет. Стадия болезни выражается в количестве ***поинтов заболевания***. Чем больше таких поинтов имеет персонаж, тем серьезнее он болен. Начальная стадия = один поинт заболевания (Fevered 1).

Переход в состояние Fevered и рост поинтов заболевания. Обычно персонаж переходит в состояние Fevered в результате события «холодная ночь», либо при получении урона от существа со способностью *Infection* (инфекция).

Если персонаж заболевает в результате «холодной ночи», при пробуждении (в начале нового дня) ему присваивается состояние Fevered 1. При получении урона от существа с заражающим ударом (способностью Infection), персонаж переходит в состояние Fevered 1 *сразу после получения урона.* Утром каждого нового дня количество поинтов заболевания будет увеличиваться на 1 до тех пор, пока персонаж не снимет это состояние или не умрет от болезни.

Информацию о существах и их способностях можно найти в Реестре Существ [с. 152].

Смертельное количество поинтов. При достижении ***Fevered 10*** персонаж умирает от болезни: текущее количество его хит-поинтов становится равно 0, и в итоге он переходит в состояние Dead.

Снятие состояния. Состояние Fevered проходит, когда у персонажа не остается ни одного поинта заболевания. В Режиме Города персонаж сможет излечиться от болезни, обратившись к лекарю.

Для снятия состояния Fevered существует и алхимическое снадобье — *лекарство* (−3 fevered). Оно моментально снимает три поинта заболевания. Кроме того, избавиться от состояния Fevered персонаж сможет и благодаря некоторым событиям в путешествии.

Информацию о снадобьях можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей [с. 8].

Иммунитет. Существует способ полностью защититься от состояния Fevered. Для этого необходимо использовать в экипировке любой предмет амуниции с арт-свойством *моржей* (of walruses). Артефакт с таким свойством защищает именно *от получения* состояния, но не сможет излечить уже больного персонажа, равно как и остановить рост поинтов заболевания.

Информацию об артефактовых свойствах амуниции можно найти
в Реестре Артефактовых Свойств [с. 32].

Poisoned / Отравленное состояние

Персонаж отравлен и ослаблен ядом. С каждым днем персонажу будет все хуже и хуже, и при отсутствии лечения он умрет. Стадия отравления выражается в количестве ***поинтов отравления***. Чем больше таких поинтов имеет персонаж, тем сильнее действие яда. Начальная стадия = один поинт отравления (Poisoned 1).

Переход в состояние Poisoned и рост поинтов отравления. Обычно персонаж переходит в состояние Poisoned в результате события «ядовитый укус», либо при получении урона от существа со способностью *Poison* (яд).

При получении урона от существа с отравляющим ударом (способностью Poison), персонаж переходит в состояние Poisoned 1 *сразу после получения урона* (каждый последующий пропущенный удар от ядовитого существа увеличит степень отравления персонажа на 1, что чревато смертью от яда прямо во время боя!). Утром каждого нового дня количество поинтов отравления будет увеличиваться на 1 до тех пор, пока персонаж не снимет это состояние или не умрет от яда.

Информацию о существах и их способностях можно найти в Реестре Существ [с. 152].

Смертельное количество поинтов. При достижении ***Poisoned 10*** персонаж умирает от яда: текущее количество его хит-поинтов становится равно 0, и в итоге он переходит в состояние Dead.

Снятие поинтов отравления. Состояние Poisoned проходит, когда у персонажа не остается ни одного поинта отравления. В Режиме Города персонаж сможет излечиться от отравления, обратившись к лекарю.

Для снятия состояния Poisoned существует и алхимическое снадобье — *противоядие* (−2 poisoned). Оно моментально снимает два поинта заболевания. Кроме того, избавиться от состояния Poisoned персонаж сможет и благодаря некоторым событиям в путешествии.

Информацию о снадобьях можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей [с. 8].

Иммунитет. Существует способ полностью защититься от состояния Poisoned. Для этого необходимо использовать в экипировке любой предмет амуниции с арт-свойством *мангустов* (of mongooses). Артефакт с таким свойством защищает именно *от получения* состояния, но не сможет излечить уже отравленного персонажа, равно как и остановить рост поинтов отравления.

Информацию об артефактовых свойствах амуниции можно найти в Реестре Артефактовых Свойств [с. 32].

Cursed / Про́клятое состояние

Персонаж проклят. Состояние не имеет разных степеней тяжести и не прогрессирует с течением времени, но держится до тех пор, пока чары проклятья не будут сняты. ***Состояние Cursed всегда эквивалентно трем поинтам негативного состояния***, что накладывает на персонажа соответствующие *временные* сокращения показателей:

- −3 к итоговому значению скорости (Spd);
- −30% к значению *наносимого* оружейного урона и N-dmg (до крита и AC!);
- −3 ко всем основным бонус-поинтам (−3 Att bp, −3 Arc bp, −3 Def bp, −3 Wiz bp, −3 Spi bp).

Переход в состояние Cursed. Обычно персонаж переходит в состояние Cursed при получении *критического* удара от существа со способностью *Critical damage and curse*, либо под воздействием заклинания *Range Curse* (способностью вызывать это заклинание обладают некоторые виды существ). Проклятие начинает действовать мгновенно, поэтому если сапа проклинают в бою, он сразу же переходит в состояние Cursed.

Информацию о существах и их способностях можно найти в Реестре Существ [с. 152].

Взаимодействие с другими негативными состояниями. Проклятье суммируется с поинтами других негативных состояний в виде трех поинтов.

Пример: текущее состояние персонажа = Fevered 1, Cursed. Это означает, что персонаж имеет 4 поинта состояний (1+3), что в сумме дает следующий эффект: −4 к скорости, −40% к значению наносимого урона, −4 к бонус-поинтам.

Снятие состояния. В Режиме Города персонаж сможет снять проклятие, обратившись в храм.

Для снятия состояния Cursed существует и алхимическое снадобье — *святая вода* (− cursed). Она моментально снимает чары проклятья. Кроме того, избавиться от состояния Cursed персонаж сможет и благодаря некоторым событиям в путешествии.

Информацию о снадобьях можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей [с. 8].

Иммунитет. Существует способ полностью защититься от состояния Cursed. Для этого необходимо использовать в экипировке любой предмет амуниции с арт-свойством *скептицизма* (of scepticism). Артефакт с таким свойством защищает именно *от получения* состояния, но не сможет излечить уже проклятого персонажа.

Информацию об артефактовых свойствах амуниции можно найти в Реестре Артефактовых Свойств [с. 32].

Drunk / Пьяное состояние

Персонаж пьян. Существует три степени опьянения, которые выражаются в количестве ***поинтов опьянения***. Начальная стадия = один поинт опьянения (Drunk 1). Средняя стадия = два поинта опьянения (Drunk 2). Максимальная стадия = три поинта опьянения (Drunk 3).

Переход в состояние Drunk. При употреблении алкоголя персонаж может опьянеть и перейти в состояние Drunk. Для простоты расчета алкогольные напитки пьются только определенными дозами. Одна доза *пива или эля* = 0,5 литра. Одна доза других напитков = 0,1 литра. Одна доза напитка содержит определенное количество ***лигов*** — единиц, по которым определяется степень опьянения персонажа.

Напиток (одна доза)	Содержание лиг в одной дозе
Beer / Пиво (0,5 литра)	3 лига
Ale / Эль (0,5 литра)	4 лига
Wine / Вино (0,1 литра)	1 лиг
Vodka / Водка (0,1 литра)	4 лига
Whisky / Виски (0,1 литра)	4 лига
Brandy / Бренди (0,1 литра)	5 лигов
Gin / Джин (0,1 литра)	5 лигов
Rum / Ром (0,1 литра)	6 лигов

В зависимости от суммарного значения лигов, полученных персонажем *в течение дня*, персонаж оказывается либо трезв, либо слегка пьян (Drunk 1), либо ощутимо пьян (Drunk 2), либо сильно пьян (Drunk 3). ***Все лиги обнуляются после ночевки*** (при наступлении нового дня).

Количество лигов, требуемое для перехода в состояние Drunk, изменяется каждый день. ***Если персонаж, имеющий 0 лигов на текущий день, выпивает более одного лига, он совершает бросок 1d6+1.*** Результат покажет сколько лигов ему потребуется сегодня для перехода в состояние Drunk 1. Для перехода в Drunk 2 потребуется на 8 лигов больше, а для Drunk 3 еще на 8 лигов больше. Иными словами для достижения состояния Drunk необходимо получить следующее количество лигов:

- ***Drunk 1 = 1d6+1 лиг;***
- ***Drunk 2 = +8 к числу Drunk 1;***
- ***Drunk 3 = +8 к числу Drunk 2.***

Действия пьяного персонажа. Пьяный персонаж частично выходит из-под контроля своего представителя, поэтому при переходе в состояние Drunk 1 совершается бросок 1d6, который определяет дальнейшие побуждения персонажа.

1d6	Определение побуждений персонажа при переходе в Drunk 1 или Drunk 2
1	Персонаж не может остановиться и должен дойти до состояния Drunk 3. При достижении Drunk 3 совершается еще один бросок 1d6, определяющий результат возлияний (см. следующую таблицу).
2	Персонаж не может остановиться и должен дойти до состояния Drunk 3. При достижении Drunk 3 совершается еще один бросок 1d6, определяющий результат возлияний (см. следующую таблицу).
3	Персонаж хочет выпить еще и должен дойти хотя бы до состояния Drunk 2. Дальше — по собственному усмотрению. При достижении Drunk 3 совершается еще один бросок 1d6, определяющий результат возлияний (см. следующую таблицу).
4	Персонаж хочет выпить еще и должен дойти до состояния Drunk 2. При достижении Drunk 2 персонаж более не желает пить и остается в этом состоянии до наступления следующего дня.
5	Персонаж более не желает пить, состояние Drunk снимается перед ночевкой.
6	Персонаж более не желает пить, состояние Drunk снимается.

Если персонаж достигает состояния Drunk 3, совершается еще один бросок 1d6, который определяет результат возлияний.

1d6	Определение результата возлияний при переходе в Drunk 3
1	Персонаж настолько пьян, что засыпает на месте, даже не сумев приготовить спальное место (спальный мешок). На следующий день ему присваивается состояние Tired 2, либо два дополнительных поинта усталости.
2	Персонаж настолько пьян, что засыпает на месте, завернувшись в спальный мешок (если есть). На следующий день ему присваивается состояние Tired 1, либо один дополнительный поинт усталости.
3	Персонаж начинает клевать носом и имеет силы только на то, чтобы дойти до места ночлега и приготовить спальное место (спальный мешок).
4	Персонаж никуда не хочет идти и до конца дня остается на месте (возникает сильное желание поговорить, спеть или поорать).
5	Персонаж довольно бодр и способен совершать посещения городских строений. На перемещение по клеткам региона у него сил уже нет.
6	Персонаж весьма бодр и способен совершать посещения городских строений и даже перемещаться по клеткам региона.

Снятие состояния. Состояние Drunk снимается, когда у персонажа не остается ни одного поинта опьянения. В зависимости от броска кубика Drunk 1 может перестать действовать почти сразу или же к ночи. При состоянии Drunk 2 или Drunk 3 для отрезвления персонажу придется поспать. *Ночной отдых снимает все поинты опьянения*. Эффект наступает только наутро, поэтому если сон пьяного персонажа прервется сражением, персонаж все еще будет находиться в состоянии Drunk.

Для снятия состояния Drunk существует и алхимическое снадобье — *трезвая вода* (– drunk). Она моментально снимает все поинты опьянения. Кроме того, избавиться от состояния Drunk персонаж сможет и благодаря некоторым событиям в путешествии.

Информацию о снадобьях можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей [с. 8].

Реестр Существ

СОДЕРЖАНИЕ РЕЕСТРА:

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 153
  СПИСОК СУЩЕСТВ 153
  ПУНКТЫ ТАБЛИЦЫ СУЩЕСТВА 157
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖИВОТНЫХ 158
  КАРТОЧКА СУЩЕСТВ 159
  ОЖИВЛЕНИЕ ЖИВОТНОГО 161
FEATURES / ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ СУЩЕСТВ 161
ЖИВОТНЫЕ 173
  ЛОШАДИНЫЕ ЖИВОТНЫЕ 173
  ПСОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ 175
  СЛОНОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ 177
  ЛЕТАЮЩИЕ ЖИВОТНЫЕ 178
  ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ 180
ПОЛУСАПЫ 182
  ГОБЛИНЫ 182
  ОРКИ 184
МОНСТРЫ 186
  НИЗШИЕ МОНСТРЫ 186
  СРЕДНИЕ МОНСТРЫ 188
  ВЫСШИЕ МОНСТРЫ 190
  МОНСТРЫ ПОМЕЩЕНИЙ 191
ДЕМОНЫ 192
  НИЗШИЕ ДЕМОНЫ 192
  ВЫСШИЕ ДЕМОНЫ 193
НИЗШАЯ НЕЖИТЬ 194
  СКЕЛЕТЫ 194
  ЗОМБИ 195
  НИЗШИЕ ВАМПИРЫ 196
  НЕКРОВЕДЬМЫ 197
ВЫСШАЯ НЕЖИТЬ 198
  ПРОКЛЯТЫЕ ВОИТЕЛИ 198
  ВЫСШИЕ ВАМПИРЫ 198
  НЕКРОМАГИ 199
  НАЗГУЛЫ 199
ИСПОЛИНЫ 200
ПРИЗЫВАЕМЫЕ СУЩЕСТВА 204

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Помимо сапов на Креате обитает множество различных существ: животные, полусапы (гоблины, орки), разнообразные монстры, демоны, нежить и исполины. Встретиться с ними персонаж может при событиях «столкновение», «нападение» и «появление», а также при посещении боевых локаций и выполнении квестов.

Виды и количество встречаемых существ обычно определяются с помощью Рандомайзера Существ и зависят от текущего *ранга* персонажа. Для каждого ранга в Рандомайзере Существ имеются соответствующие таблицы. Чем выше текущий ранг, тем более могущественных врагов будет встречать персонаж. Помимо ранга виды некоторых встречаемых существ могут зависеть от типа местности, на которой происходит событие (например, повстречать василиска возможно только в пустоши, так как в других местностях этот монстр не водится).

В большинстве случаев существа, встреченные при событиях «столкновение», «нападение» и «появление», будут являться потенциальными врагами персонажа. Но существуют ситуации, при которых встреченные существа изначально окажутся неагрессивными:

- при событиях «столкновение» и «появление» встреченные сапы проявляют агрессию только по отношению к *враждебным* расам, в то время как при событии «нападение» встреченные сапы проявляют агрессию по отношению *и к нейтральным, и к враждебным* расам;
- животные со способностью Peaceful (миролюбивость) не проявляют агрессии к персонажу и стремятся уйти от контакта;
- существа со способностью Elves friend (друг эльфов) никогда не нападают на квенди и сильмов, а также их спутников.

Информацию о сапах можно найти в Реестре Сапов [с. 109].

За всех существ, с которыми персонажи контактируют во время своих приключений, действует Мастер Игры. При контакте персонажа с какими-либо враждебными существами, Мастер встает на место этих существ, прикидывает расклад сил и принимает решение: либо вступать, либо не вступать в бой. В мире VTNL все существа ценят свою жизнь и вступают в бой только в том случае, если имеют шанс на победу. Во всех иных ситуациях они будут стремиться убежать и сохранить свою шкуру, поэтому одной из задач Мастера является спасение многих существ от кровожадных героев.

Список существ

Лошадиные животные:

- ***Pony / Пони***
- ***Mule / Мул***
- ***Camel / Верблюд***
- ***Horse / Конь***
- ***War-horse / Боевой конь***
- ***Fast-horse / Скакун***
- ***Unicorn / Единорог***

Псовые животные:

- ***Dog / Пес***
- ***Wolf / Волк***
- ***Dire wolf / Ужасный волк*** — особый вид волков. Отравляет при нанесении урона.
- ***Warg / Варг*** — большой волкоподобный хищник.
- ***Black warg / Черный варг***
- ***Mighty warg / Могучий варг***
- ***Giant warg / Гигантский варг***

Слоновые животные:
- ***Elephant / Слон***
- ***Mammoth / Мамонт***

Летающие животные:
- ***Aiwend / Айвенд*** — крупная хищная птица.
- ***Forest aiwend / Лесной айвенд***
- ***Griffin / Грифон*** — летающее существо с головой и крыльями орла и телом льва.
- ***Mountain griffin / Горный грифон***
- ***Wyvern / Виверна*** — летающая рептилия с длинной шеей и перепончатыми крыльями.
- ***Roc / Рух*** — огромная птица, родственная орлам.
- ***Cave roc / Пещерный рух***

Дикие животные:
- ***Boar / Кабан***
- ***Elk / Лось***
- ***Bear / Медведь***
- ***Tiger / Тигр***
- ***Giant lizard / Гигантский варан***
- ***White bear / Белый медведь***

Гоблины (полусапы) — раса мелких полуразумных гоблиноидов:
- ***Goblin bandit / Гоблин бандит***
- ***Goblin soldier / Гоблин солдат***
- ***Goblin shooter / Гоблин стрелок***
- ***Goblin spearman / Гоблин копейщик***
- ***Goblin brigand / Гоблин разбойник***
- ***Goblin warrior / Гоблин воин***
- ***Goblin archer / Гоблин лучник***
- ***Hobgoblin / Хобгоблин***

Орки (полусапы) — раса полуразумных гоблиноидов:
- ***Orc swordsman / Орк мечник***
- ***Orc soldier / Орк солдат***
- ***Orc shooter / Орк стрелок***
- ***Orc master swordsman / Орк мастер мечник***
- ***Orc master soldier / Орк мастер солдат***
- ***Orc archer / Орк лучник***
- ***Orc sperman / Орк копейщик***
- ***Great orc / Великий орк***

Монстры — различные чудовища, которые обычно встречаются только на определенных видах местностей.

Низшие монстры:
- ***Horned monster / Рогач*** — мощный и приземистый двуногий рогатый монстр.
- ***Forest troll / Лесной тролль*** — большое антропоморфное чудовище. Тролль способен метать тяжелые камни, но особо опасен в ближнем бою.
- ***Swamp fright / Кикимора болотная*** — уродливое болотное чудовище. Заражает лихорадкой при нанесении урона.
- ***Mountain troll / Горный тролль*** — большое антропоморфное чудовище. Тролль способен метать тяжелые камни, но особо опасен в ближнем бою.
- ***Yeti / Йети*** — снежный человек.
- ***Basilisk / Василиск*** — ящероподобное чудище с птичьей головой.
- ***Pharaoh / Фараон*** — ожившая мумия. Способна насылать проклятье.

Средние монстры:

- ***Steppe troll / Степной тролль*** — большое антропоморфное чудовище. Тролль способен метать тяжелые камни, но особо опасен в ближнем бою.
- ***Ent / Энт*** — разумное древоподобное существо, хранитель лесов. Энты пребывают в союзе с квенди и сильмами и никогда не враждуют с ними.
- ***Ogre / Огр*** — большое антропоморфное чудовище, также называемое «болотным троллем».
- ***Cave troll / Пещерный тролль*** — большое антропоморфное чудовище. Тролль способен метать тяжелые камни, но особо опасен в ближнем бою.
- ***Polar troll / Полярный тролль*** — большое антропоморфное чудовище. Тролль способен метать тяжелые камни, но особо опасен в ближнем бою.
- ***Erdoulug / Эрдулуг*** — мощный и приземистый двуногий рогатый монстр.
- ***Giant scorpion / Гигантский скорпион*** — огромное членистоногое. Отравляет при нанесении урона.

Высшие монстры:

- ***Steppe hydra / Степная гидра*** — гигантская четырехголовая змея.
- ***Silvan / Леший*** — причудливое земляное существо, хранитель лесов. Лешие пребывают в союзе с квенди и сильмами и никогда не враждуют с ними.
- ***Swamp-sprite / Болотник*** — болотное чудовище. Способно вызывать огненные заклинания.
- ***Spider-dude / Паукан*** — гигантский паук с человеческой головой. Отравляет при нанесении урона.
- ***Father frost / Дед мороз*** — внушительное ледяное чудовище. Способно вызывать морозные заклинания.
- ***Firebird / Жар-птица*** — большая и очень быстрая огненная птица.
- ***Whirlwind / Вихрь*** — живой песчаный вихрь. Способен вызывать огненные заклинания.

Монстры помещений — эти чудовища встречаются только в закрытых помещениях:

- ***Stone gargoyle / Каменная горгулья*** — живая каменная статуя крылатого чудовища.
- ***Mithril gargoyle / Мифрильная горгулья*** — живая мифрильная статуя крылатого чудовища.
- ***Minotaur / Минотавр*** — могучее антропоморфное чудовище с головой быка. Минотавр обладает сокрушительным уроном и способен наносить *круговую атаку*.

Низшие демоны:

- ***Imp / Бес*** — мелкое порождение мира демонов.
- ***Werewolf / Волколак*** — человековолк из мира демонов. Заражает лихорадкой при нанесении урона.
- ***Lycanthrope / Оборотень*** — человековолк из мира демонов. Отравляет при нанесении урона.

Высшие демоны — группа существ мира демонов, способных вызывать огненные заклинания:

- ***Fiend / Черт***
- ***Winged demon / Крылатый демон***
- ***Demon / Демон***
- ***Great demon / Великий демон***

Скелеты (низшая нежить) — восставшие скелеты павших воинов:

- ***Skeleton swordsman / Скелет мечник***
- ***Skeleton soldier / Скелет солдат***
- ***Skeleton shooter / Скелет стрелок***
- ***Skeleton axeman / Скелет топорник***

Зомби (низшая нежить) — восставшие трупы павших воинов, заражают лихорадкой при нанесении урона:

- ***Zombie swordsman / Зомби мечник***
- ***Zombie knight / Зомби рыцарь***

- ***Zombie arbalester* / *Зомби арбалетчик***
- ***Zombie warrior* / *Зомби воин***

Низшие вампиры (низшая нежить) — восставшие мертвецы, обладают способностью восстанавливать свои хит-поинты за счет нанесенного урона:

- ***Ghoul* / *Вурдалак***
- ***Vampire* / *Упырь***

Некроведьмы (низшая нежить) — ведьмы, восставшие после смерти:

- ***Mavka* / *Мавка*** — мертвая ведьма. Отравляет при нанесении урона.
- ***Banshee* / *Банши*** — мертвая ведьма. Способна насылать проклятье.
- ***Burning witch* / *Горящая ведьма*** — мертвая ведьма. Способна вызывать огненные заклинания.
- ***Shtriga* / *Штрига*** — мертвая ведьма-вампир. Восстанавливает свои хит-поинты за счет нанесенного урона.

Высшая нежить — особо опасные существа мира нежити:

- ***Cursed warrior* / *Проклятый воитель*** — оживший труп могучего воина.
- ***Old vampire* / *Старый вампир***
- ***Ancient vampire* / *Древний вампир***
- ***Lich* / *Лич*** — мертвый маг. Способен вызывать морозные заклинания и призывать *мавку*.
- ***Necromancer* / *Некромант*** — мертвый маг. Способен вызывать морозные заклинания и призывать *банши*.
- ***Nazgul* / *Назгул*** — смертоносный воин-призрак. Обладает сокрушительным уроном, способен наносить *круговую атаку* и насылать проклятье.

Исполины — существа колоссальных размеров и огромной силы (на боевом поле отображаются фишками 2×2 клетки):

- ***Onodrim* / *Онодрим*** — гигантский энт (разумное древоподобное существо, хранитель лесов). Онодримы пребывают в союзе с квенди и сильмами и никогда не враждуют с ними.
- ***Giant arbalester* / *Великан арбалетчик*** — антропоморфный гигант. Использует баллисту в качестве арбалета.
- ***Balrog* / *Балрог*** — лютый пылающий демон. Способен вызывать огненные заклинания.
- ***Forest hydra* / *Лесная гидра*** — огромная шестиголовая змея.
- ***Phoenix* / *Феникс*** — исполинская птица. После гибели способна сразу же возродиться с полными хит-поинтами.
- ***Giant* / *Великан*** — антропоморфный гигант
- ***Wild mumakil* / *Дикий мумак*** — гигантское слоноподобное существо.
- ***Swamp hydra* / *Болотная гидра*** — огромная восьмиголовая змея.
- ***Red dragon* / *Красный дракон*** — могучее крылатое пресмыкающееся. Способно вызывать огненные заклинания.
- ***Valaraukar* / *Валараукар*** — лютый пылающий демон. Способен вызывать огненные заклинания.
- ***Uruloki* / *Урулоки*** — ползающий зеленый дракон. Способен вызывать электрические заклинания и гипнотизировать.
- ***Indricothere* / *Индрикотерий*** — исполинское млекопитающее, похожее на носорога с относительно небольшой головой на длинной шее.
- ***Sea dragon* / *Морской змей*** — водяной дракон. Способен вызывать морозные заклинания и наводить панику.
- ***Ermgor* / *Эрмгор*** — гигантский песчаный червь.
- ***Black dragon* / *Черный дракон*** — могучее крылатое пресмыкающееся. Способно вызывать электрические заклинания, наводить панику и гипнотизировать.
- ***Spinosaurus* / *Спинозавр*** — громадный двуногий плотоядный динозавр.
- ***Silver dragon* / *Серебряный дракон*** — могучее крылатое пресмыкающееся. Способно вызывать морозные заклинания, наводить панику и гипнотизировать.

- ***Electron / Электрон*** — гигантское существо из камня и металла. Способно вызывать электрические заклинания.
- ***Gold dragon / Золотой дракон*** — могучее крылатое пресмыкающееся. Способно вызывать огненные заклинания, наводить панику и гипнотизировать.

Призываемые — волшебные союзные существа, которые могут быть призваны ***только во время сражения*** с помощью предмета (статуэтки или древней бутылки) или заклинания*:

- ***Imp (statuette) / Бес (статуэтка)*** — мелкое порождение мира демонов.
- ***Griffin (statuette) / Грифон (статуэтка)*** — летающее существо с головой и крыльями орла и телом льва.
- ***Warg (statuette) / Варг (статуэтка)*** — большой волкоподобный хищник.
- ***Bear (statuette) / Медведь (статуэтка)***
- ***Roc (statuette) / Рух (статуэтка)*** — огромная птица, родственная орлам.
- ***Panther (statuette) / Пантера (статуэтка)***
- ***Genie (ancient bottle) / Джинн (древняя бутылка)*** — волшебное летающее существо. Способно вызывать электрические заклинания.
- ***Mavka (summoned) / Мавка (призванная)*** — мертвая ведьма. Отравляет при нанесении урона.
- ***Banshee (summoned) / Банши (призванная)*** — мертвая ведьма. Способна насылать проклятье.

Информацию о статуэтках и древней бутылке можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

Пункты таблицы существа

Данные о существах представлены в этом Реестре в виде таблиц. Рассмотрим пункты такой таблицы на примере самого могучего исполина в игре — золотого дракона.

Gold dragon / Золотой дракон				
Att bp	+6	**Xpc:**	4,51 (9020)	**Features:**
Arc bp	+			Big creature
Dex	130	**Spd:**	14	Flying creature
Def bp	+6	**AC:**	700	Critical damage
Vit	400	**Hp:**	2000	Wide attack
Wiz bp	+6	**Rng:**	27	Napalm (F-dmg 4×4): shots = 5
Spi bp	+6	**Mres:**	50%	Hypnosis: shots = 1
C-dmg: 290—320 **crit+6, wide**				Panic: shots = 1
(1d3+28)×10+(2d6-2)				
F-dmg 4×4: 30—190 shots = 5				
(3d6×10)+(2d6-2)				

В левой половине таблицы расположены значения бонус-поинтов (Att bp, Arc bp, Def bp, Wiz bp, Spi bp), Ловкости (Dex) и Живучести (Vit), скорости (Spd), класса брони (AC), хит-поинтов (Hp), рейнджа (Rng) и магического сопротивления (Mres).

Последние четыре строки предназначены для информации о типе и силе урона. Большая часть существ, так же как и все сапы, обладает стандартным диапазоном урона, который составляет 11 единиц (например, 105—115). Но некоторые существа обладают более широким диапазоном урона (например, 40—70, 20—130, 30—190). В таких случаях под строкой с уроном приводится формула, по которой определяется наносимый урон.

---

* В прото-версии призыв союзников с помощью заклинаний доступен только некромагам (высшая нежить).

R-dmg, F-dmg, E-dmg и T-dmg относятся к дистанционным видам урона (радиус их действия определяется параметром Rng) и имеют определенное количество зарядов, которое указывается в атрибуте ***shots*** (выстрелы). Некоторые атаки F-dmg, E-dmg и T-dmg поражают целую область клеток (3×3 или 4×4), что также указывается на строке с описанием урона. Вышеназванные виды урона являются *особыми способностями существ* (features). Подробную информацию о них можно найти в одноименном разделе этого Реестра.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Также в левой половине таблицы есть пункт ***Xpc*** *— показатель того, сколько опыта дается за нанесение урона данному существу*. Первое значение (число с сотыми долями) — это ***коэффициент опыта***. Именно столько опыта получит герой за каждый отнятый хит-поинт этого существа. Второе значение (число в скобках) — это полное количество опыта, дающееся герою в том случае, если он отнимет все хит-поинты этого существа (это значение равно коэффициенту опыта, умноженному на полное количество хит-поинтов существа).

По общему правилу VTNL все неполные числа всегда округляются к меньшему!

В правой половине таблицы существа указаны его ***особые способности*** (***features***). В системе VTNL имеется обширный список таких способностей. Их описанию посвящен раздел «Features / Особые способности существ».

Таблицы существ категорий «Животные» и «Полусапы» немного отличаются от таблиц других существ. Таблицы боевых и верховых животных дополнены данными о шагах передвижения и скоростях преодоления местностей.

В таблицах полусапов (гоблинов и орков) имеются слоты экипировки, которые обозначены буквенными сокращениями (см. Реестр Сапов, раздел «Пункты таблицы сапа»). У поверженного полусапа после победы в бою можно забрать предметы его экипировки. Отдельно стоит отметить стреляющих полусапов. В начале боя любой стреляющий полусап имеет 20 стрел. Но при этом после сражения в колчане поверженного стрелка можно найти лишь 1d6—1 стрел (независимо от того, сколько стрел было потрачено этим сапом в бою).

Также у поверженного полусапа можно забрать деньги. Количество денег у поверженного существа указано в его табличке в пункте ͼ и генерируется с помощью бросков кубиков.

Информацию о предметах можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖИВОТНЫХ

Благодаря следующим умениям персонаж может расширить собственные возможности и получить доступ к использованию животных:

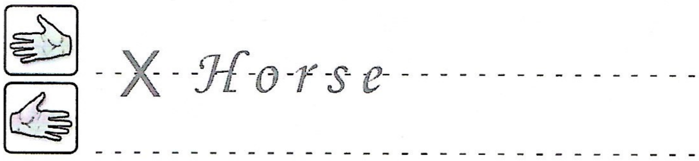
- Horse rider — наделяет навыками наездника и позволяет использовать для верховой езды и сражений лошадиных животных;
- Warg rider — наделяет навыками наездника и позволяет использовать для верховой езды и сражений некоторых псовых животных;
- Elephant rider — наделяет навыками наездника и позволяет использовать для верховой езды и сражений слоновых животных;
- Flying rider — наделяет навыками летающего всадника и позволяет использовать для полета и сражений некоторых летающих животных;
- Tamer — позволяет содержать животных со способностью Battle animal и использовать их в качестве отдельных боевых единиц.

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Персонаж не может присвоить себе чужое или ничейное животное! Единственный способ получить животное в собственность — купить его в соответствующем строении в населенной локации. ***Все броски за животное совершает его владелец,*** как в Боевом, так и в Основном Режиме (например, при определении урона, полученного в результате урагана или ловушки).

Если персонаж передвигается верхом на животном, его руки оказываются заняты, и он не может использовать их для переноски предметов. В этом случае на стыке слотов рук следует начертить крестик и отметить название животного, из-за управления которым на персонажа накладывается это ограничение.

Пример:



При побеге с поля боя штраф-поинт за управление животным не дается.

Карточка Существ

Сведения о животном персонажа записываются в Карточке Существ. Также в этой Карточке удобно записывать характеристики призываемых существ.

Информацию о правилах призыва существ можно найти в Реестре Предметов [с. 91]
(см. описания древней бутылки и статуэтки).

Каждая Карточка Существ состоит из двух одинаковых секций и может вместить информацию о двух существах персонажа. В Карточке отмечаются значения бонус-поинтов (Att bp, Arc bp, Def bp, Wiz bp, Spi bp), Ловкости (Dexterity) и Живучести (Vitality), скорости (Spd), класса брони (AC), хит-поинтов (Hp), рейнджа (Rng) и магического сопротивления (Mres), тип и значение урона (–dmg), а также особые способности существа (features).

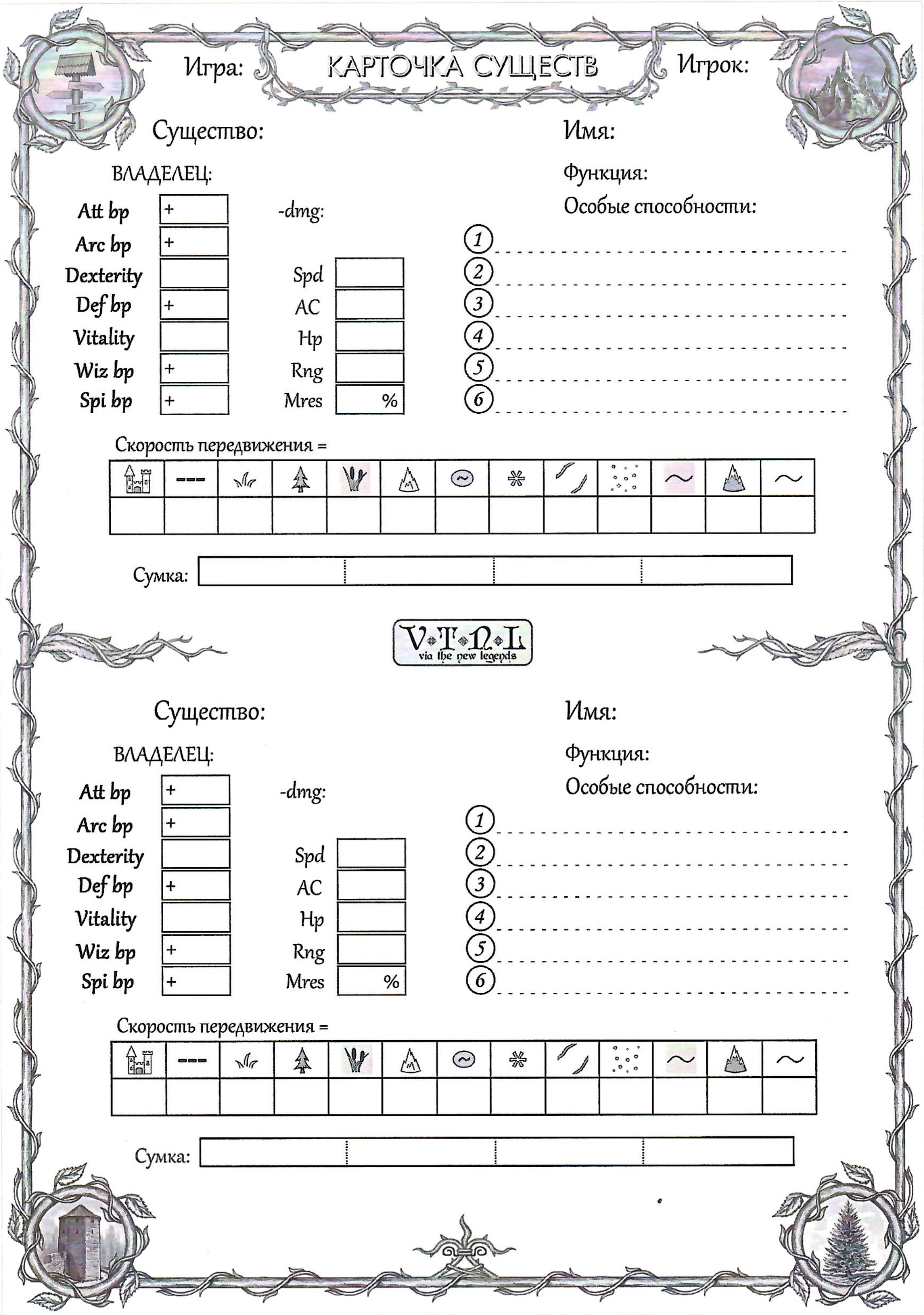
В пункте «Скорость передвижения» отмечается количество и тип шагов передвижения животного (например, 4 агр), а в расположенных ниже ячейках — скорость преодоления местностей.

Таблицы преодоления местностей на том или ином животном
можно найти в этом Реестре в разделе «Животные».

Информацию о шагах и категориях передвижения
можно найти в Реестре Категорий Передвижения [с. 56].

Информацию о местностях можно найти Реестре Местностей [с. 63].

В нижней части секции Карточки Существ имеется вещевой слот, обозначенный словом «***Сумка***». Если животное обладает способностью Saddlebag (седельная сумка), то персонаж может использовать этот слот для хранения и перевозки предметов.



Игра: КАРТОЧКА СУЩЕСТВ Игрок:

Существо:

Имя:

ВЛАДЕЛЕЦ:

Функция:

Особые способности:

Att bp	+	-dmg:	
Arc bp	+		
Dexterity		Spd	
Def bp	+	AC	
Vitality		Hp	
Wiz bp	+	Rng	
Spi bp	+	Mres	%

① ....
② ....
③ ....
④ ....
⑤ ....
⑥ ....

Скорость передвижения =

🏰	---	⺌	🌲	ѰѰ	▲	⬭	✱	//	∴	~	▲	~

Сумка:

V·T·N·L via the new legends

Существо:

Имя:

ВЛАДЕЛЕЦ:

Функция:

Особые способности:

Att bp	+	-dmg:	
Arc bp	+		
Dexterity		Spd	
Def bp	+	AC	
Vitality		Hp	
Wiz bp	+	Rng	
Spi bp	+	Mres	%

① ....
② ....
③ ....
④ ....
⑤ ....
⑥ ....

Скорость передвижения =

🏰	---	⺌	🌲	ѰѰ	▲	⬭	✱	//	∴	~	▲	~

Сумка:

Карточка Существ

Информацию о вещевых слотах, предметах и их размерах можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

Оживление животного

Животные не имеют дополнительных жизней, но в течение *7 дней*, начиная со следующего дня после смерти животного, его можно оживить. Для оживления применяется специальная алхимическая жидкость — *снадобье фауны* (+animal).

Информацию об алхимических жидкостях можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей [с. 8].

В отличие от сапов погибшие животные являются нетранспортабельными существами, поэтому оживить животное можно только в том месте, где оно погибло. Если персонаж оставляет погибшее животное (например, при побеге с поля боя), тело животного помещается в стояночную локацию *в этой же клетке*. Эта стояночная локация будет существовать в течение семи следующих дней, данных на оживление существа. Персонаж сможет найти тело животного (чтобы оживить или забрать какие-то вещи из седельной сумки), если придет в эту стояночную локацию до того, как она исчезнет.

Если погибшее животное оживить некому, либо время, данное на оживление, истекло — существо навсегда выбывает из игры (вместе с вещами, хранящимися в седельной сумке).

FEATURES / ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ СУЩЕСТВ

A-dmg resistance / Сопротивление стрелковому урону. A-dmg и A2-dmg, наносимый этому существу, *после* действия класса брони сокращается вдвое.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Access to indoor locations / Доступ в закрытые локации. Это животное способно заходить в закрытые боевые локации.

Battle animal / Боевое животное. При наличии указанного умения (см. таблицу существа) это животное можно использовать в качестве отдельной боевой единицы. При переходе в Боевой Режим хозяин животного выбирает один из вариантов:

- животное не участвует в бою, остается в недосягаемости для врагов и ожидает завершения сражения на безопасном расстоянии (при побеге с поля боя персонаж сразу встречается с оставленным животным);
- животное выставляется на поле в качестве отдельной боевой единицы.

В Боевом Режиме существо управляется своим хозяином (даже если он выбыл из сражения). ***Все броски за животное совершает его владелец.*** Герой не получает опыт за действия, совершенные боевыми животными.

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Big creature / Большое существо. Существо отображается на боевом поле большой фишкой 2×2 клетки. При расстановке на боевом поле по ряду ставится *задняя часть* такой фишки.

В отличие от существ обычного размера, большое существо получает один защитный штраф-поинт за каждых *двух* врагов, стоящих на соседних клетках, за исключением врага, который его атакует в данный момент. Также, в отличие от существ обычного размера, большое существо получает один колдовской штраф-поинт за каждых *двух* врагов, стоящих на соседних клетках.

При нанесении большому существу атаки, поражающей несколько клеток его тела (например, 3×3), урон не увеличивается за каждую пораженную клетку и считается так же, как урон, нанесенный по одиночной клетке.

Chain lightning / Цепная молния. Существо способно вызывать заклинание Chain lightning. Это заклинание поражает область 3×3 клеток боевого поля и наносит по (3d6×10)+(2d6—2) единиц E-dmg каждому существу (в этой области), не отразившему заклинание. На E-dmg не действует AC, но действует Mres.

Максимальный радиус вызова заклинания рассчитывается не по центру области поражения, а *по дальней клетке* области поражения (относительно колдующего) и зависит от показателя Rng. Количество попыток вызова заклинания указано в атрибуте shots.

Вызов заклинания совершается с учетом Wiz bp. Полученное число проверки вызова является общим для всех существ в зоне поражения.

Заклинание отражается с учетом Spi bp. Каждое существо, попадающее в зону поражения, совершает индивидуальный бросок отражения в порядке инициативы (нумерации фишек). Урон вычисляется для каждого пострадавшего индивидуально.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Circular attack / Круговая атака. Существо способно совершать *круговую атаку*. Круговой удар проходит по всем соседним клеткам и может нанести урон любым находящимся на них существам (включая союзников). Чтобы совершить круговую атаку, необходимо заявить о ее нанесении *до броска атаки*, а затем выбрать начальную цель круговой атаки и направление движения удара (по часовой стрелке или против часовой стрелки). Независимо от количества существ, находящихся вокруг атакующего, при круговой атаке совершается только один бросок проверки попадания. Начальная цель совершает попытку уклонения от удара, исходя из полученного числа попадания. Но для каждого следующего существа в зоне поражения число попадания снижается на 2. Все существа, попадающие в зону круговой атаки (включая союзников), совершают собственный бросок на отражение удара. Урон вычисляется для каждого пострадавшего индивидуально.

Атака прекращается, если:

- наносит урон трем существам (после третьего попадания);
- проходит полный круг.

Способность совершать круговую атаку обозначается следующей меткой: ***circular attack***.

CL-dmg / Урон слабой рукой. Существо способно наносить в ближнем бою два удара за ход: сильной рукой (C-dmg) и слабой рукой (CL-dmg). Удары можно наносить по любым соседним клеткам и в любой последовательности. CL-dmg совершается с учетом атакующих бонус-поинтов –3. Это обозначается следующей меткой: ***bp–3***.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Critical damage / Критический урон. Существо способно наносить *критические повреждения*. Критический урон наносится, если разница итоговых чисел атаки/отражения атаки = не менее 6. При критическом повреждении *наносимый урон* (до AC!) увеличивается на ((2d6—1)×10)%. Способность наносить критические повреждения обозначается следующей меткой: ***crit+6***.

Critical damage and curse / Критический урон и проклятье. Существо способно наносить *критические повреждения* и вместе с этим накладывать проклятье (присваивать состояние Cursed). Критический урон с проклятьем наносится, если разница итоговых чисел атаки/отражения атаки = не менее 6. При критическом повреждении *наносимый урон* (до AC!) увеличивается на ((2d6—1)×10)%. Состояние Cursed может быть присвоено только сапу и начинает действовать сразу. Эта способность обозначается следующей меткой: ***crit and curse+6***.

Информацию о состоянии Cursed можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

Cryo ball / Криошар. Существо способно вызывать заклинание Cryo ball. Это заклинание поражает одиночную цель и наносит (3d6×10)+(2d6—2) единиц T-dmg. На T-dmg не действует AC, но действует Mres.

Максимальный радиус вызова заклинания зависит от показателя Rng. Количество попыток вызова заклинания указано в атрибуте shots.

Вызов заклинания совершается с учетом Wiz bp.

Заклинание отражается с учетом Spi bp.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Cryo blast / Криовзрыв. Существо способно вызывать заклинание Cryo blast. Это заклинание поражает область 3×3 клеток боевого поля и наносит по (3d6×10)+(2d6—2) единиц T-dmg каждому существу (в этой области), не отразившему заклинание. На T-dmg не действует AC, но действует Mres.

Максимальный радиус вызова заклинания рассчитывается не по центру области поражения, а *по дальней клетке* области поражения (относительно колдующего) и зависит от показателя Rng. Количество попыток вызова заклинания указано в атрибуте shots.

Вызов заклинания совершается с учетом Wiz bp. Полученное число проверки вызова является общим для всех существ в зоне поражения.

Заклинание отражается с учетом Spi bp. Каждое существо, попадающее в зону поражения, совершает индивидуальный бросок отражения в порядке инициативы (нумерации фишек). Урон вычисляется для каждого пострадавшего индивидуально.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Cryo storm / Криошторм. Существо способно вызывать заклинание Cryo storm. Это заклинание поражает область 4×4 клеток боевого поля и наносит по (3d6×10)+(2d6—2) единиц T-dmg каждому существу (в этой области), не отразившему заклинание. На T-dmg не действует AC, но действует Mres.

Максимальный радиус вызова заклинания рассчитывается не по центру области поражения, а *по дальней клетке* области поражения (относительно колдующего) и зависит от показателя Rng. Количество попыток вызова заклинания указано в атрибуте shots.

Вызов заклинания совершается с учетом Wiz bp. Полученное число проверки вызова является общим для всех существ в зоне поражения.

Заклинание отражается с учетом Spi bp. Каждое существо, попадающее в зону поражения, совершает индивидуальный бросок отражения в порядке инициативы (нумерации фишек). Урон вычисляется для каждого пострадавшего индивидуально.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Daze / Ошеломление. Внешний вид существа ошеломляет и вводит в оцепенение. В Боевом Режиме все враги этого существа *пропускают первый круг ходов*. При сражении с несколькими такими существами эффект ошеломления не складывается. Способность Daze не запрещает врагам существа совершить попытку побега до боя.

Edible / Съедобное животное. Животное является съедобным. Сразив такого зверя, персонаж после победы в бою сможет добыть некоторое количество фуды (указано в скобках в таблице существа).

Electric shock / Электрический шок. Существо способно вызывать заклинание Electric shock. Это заклинание поражает одиночную цель и наносит (1d3+3)×10+(2d6—2) единиц E-dmg. На E-dmg не действует AC, но действует Mres.

Максимальный радиус вызова заклинания зависит от показателя Rng. Количество попыток вызова заклинания указано в атрибуте shots.

Вызов заклинания совершается с учетом Wiz bp.

Заклинание отражается с учетом Spi bp.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Elves friend / Друг эльфов. Существа с этой способностью никогда не нападают на квенди и сильмов, а также их спутников. Квенди и сильмы, в свою очередь, никогда не нападают на существ со способностью Elves friend.

Fire aura / Огненная аура. Существо способно совершать дополнительную атаку аурой огня. Атака аурой совершается после атаки C-dmg, поражает все соседние клетки вокруг существа и наносит по (2d6×10)+(2d6—2) единиц F-dmg каждому существу, не отразившему ауру. На F-dmg действует только половина AC и вообще не действует Mres.

Количество вызовов огненной ауры неограничено. Вызов ауры совершается с учетом Wiz bp.

Атака огненной ауры отражается с учетом половины Def bp, *либо* полных Spi bp (по выбору обороняющегося). Каждое существо, попадающее в зону поражения, совершает индивидуальный бросок отражения в порядке инициативы (нумерации фишек). Урон вычисляется для каждого пострадавшего индивидуально.

Эта способность обозначается следующей меткой: ***fire aura***.

Fire ball / Огненный шар. Существо способно вызывать заклинание Fire ball. Это заклинание поражает одиночную цель и наносит (1d3+3)×10+(2d6—2) единиц F-dmg. На F-dmg действует только половина AC и вообще не действует Mres.

Максимальный радиус вызова заклинания зависит от показателя Rng. Количество попыток вызова заклинания указано в атрибуте shots.

Вызов заклинания совершается с учетом Wiz bp.

Заклинание отражается с учетом половины Def bp, *либо* полных Spi bp (по выбору обороняющегося).

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Fire blast / Огненный взрыв. Существо способно вызывать заклинание Fire blast. Это заклинание поражает область 3×3 клеток боевого поля и наносит по (1d3+3)×10+(2d6—2) единиц F-dmg каждому существу (в этой области), не отразившему заклинание. На F-dmg действует только половина AC и вообще не действует Mres.

Максимальный радиус вызова заклинания рассчитывается не по центру области поражения, а *по дальней клетке* области поражения (относительно колдующего) и зависит от показателя Rng. Количество попыток вызова заклинания указано в атрибуте shots.

Вызов заклинания совершается с учетом Wiz bp. Полученное число проверки вызова является общим для всех существ в зоне поражения.

Заклинание отражается с учетом половины Def bp, либо полных Spi bp (по выбору обороняющегося). Каждое существо, попадающее в зону поражения, совершает индивидуальный бросок отражения в порядке инициативы (нумерации фишек). Урон вычисляется для каждого пострадавшего индивидуально.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Flame blast / Пламенный взрыв. Существо способно вызывать заклинание Flame blast. Это заклинание поражает область 3×3 клеток боевого поля и наносит по (2d6×10)+(2d6—2) единиц F-dmg каждому существу (в этой области), не отразившему заклинание. На F-dmg действует только половина AC и вообще не действует Mres.

Максимальный радиус вызова заклинания рассчитывается не по центру области поражения, а *по дальней клетке* области поражения (относительно колдующего) и зависит от показателя Rng. Количество попыток вызова заклинания указано в атрибуте shots.

Вызов заклинания совершается с учетом Wiz bp. Полученное число проверки вызова является общим для всех существ в зоне поражения.

Заклинание отражается с учетом половины Def bp, либо полных Spi bp (по выбору обороняющегося). Каждое существо, попадающее в зону поражения, совершает индивидуальный бросок отражения в порядке инициативы (нумерации фишек). Урон вычисляется для каждого пострадавшего индивидуально.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Flame storm / Пламенный шторм. Существо способно вызывать заклинание Flame storm. Это заклинание поражает область 4×4 клеток боевого поля и наносит по (2d6×10)+(2d6—2) единиц F-dmg каждому существу (в этой области), не отразившему заклинание. На F-dmg действует только половина AC и вообще не действует Mres.

Максимальный радиус вызова заклинания рассчитывается не по центру области поражения, а *по дальней клетке* области поражения (относительно колдующего) и зависит от показателя Rng. Количество попыток вызова заклинания указано в атрибуте shots.

Вызов заклинания совершается с учетом Wiz bp. Полученное число проверки вызова является общим для всех существ в зоне поражения.

Заклинание отражается с учетом половины Def bp, либо полных Spi bp (по выбору обороняющегося). Каждое существо, попадающее в зону поражения, совершает индивидуальный бросок отражения в порядке инициативы (нумерации фишек). Урон вычисляется для каждого пострадавшего индивидуально.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Fling attack / Швырок. Существо способно наносить «отбрасывающую атаку». О нанесении такой атаки представитель существа должен сообщать *до броска атаки.* Если эта атака проходит и наносит урон, то она также отбрасывает фишку врага в любом направлении и на любое расстояние, но не далее 10 клеток от его начального расположения: по выбору представителя атаковавшего существа фишка пострадавшего существа переставляется на любую свободную клетку в рамках указанной области.

Эта способность обозначается следующей меткой: ***fling.***

Flying creature / Летающее существо. Существо способно передвигаться по воздуху. В Боевом Режиме летающее существо может перелетать через других существ, но после перемещения по клеткам всегда приземляется (нельзя взлететь и закончить свой ход в воздухе, оказавшись вне досягаемости для атак, наносимых в ближнем бою).

Frenzy / Неистовство. Существо может войти в состояние неистовой ярости и получить дополнительный Att bp до конца боя. На получение Att bp полностью тратится ход. Никаких бросков проверки при этом не совершается. Существо может использовать эту способность лишь единожды за бой.

Frost ball / Шар холода. Существо способно вызывать заклинание Frost ball. Это заклинание поражает одиночную цель и наносит (2d6×10)+(2d6—2) единиц T-dmg. На T-dmg не действует AC, но действует Mres.

Максимальный радиус вызова заклинания зависит от показателя Rng. Количество попыток вызова заклинания указано в атрибуте shots.

Вызов заклинания совершается с учетом Wiz bp.

Заклинание отражается с учетом Spi bp.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Frost blast / Взрыв холода. Существо способно вызывать заклинание Frost blast. Это заклинание поражает область 3×3 клеток боевого поля и наносит по (2d6×10)+(2d6—2) единиц T-dmg каждому существу (в этой области), не отразившему заклинание. На T-dmg не действует AC, но действует Mres.

Максимальный радиус вызова заклинания рассчитывается не по центру области поражения, а *по дальней клетке* области поражения (относительно колдующего) и зависит от показателя Rng. Количество попыток вызова заклинания указано в атрибуте shots.

Вызов заклинания совершается с учетом Wiz bp. Полученное число проверки вызова является общим для всех существ в зоне поражения.

Заклинание отражается с учетом Spi bp. Каждое существо, попадающее в зону поражения, совершает индивидуальный бросок отражения в порядке инициативы (нумерации фишек). Урон вычисляется для каждого пострадавшего индивидуально.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Gigantic crossbow / Гигантский самострел. Существо использует гигантский самострел для совершения дистанционных атак. Выстрел из этого орудия поражает одиночную цель и наносит (1d3+7)×10+(2d6—2) единиц A-dmg.

Максимальный радиус стрельбы зависит от показателя Rng. Количество выстрелов указано в атрибуте shots. A-dmg не может быть нанесен, если на соседней клетке боевого поля стоит вражеское существо.

Атака из самострела совершается с учетом Arc bp.

Отражение атаки совершается с учетом Def bp.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Guard animal / Охранное животное. Присутствие такого существа в отряде понижает вероятность того, что персонаж (+спутники) будет застигнут врасплох во время ночного отдыха.

Hypnosis / Гипноз. Существо способно вызывать заклинание гипноза, которое околдовывает одиночную цель. Околдованное существо на время своего *ближайшего* хода переходит под управление заклинателя и по его воле может пропустить ход, либо переместиться в другую клетку и/или применить свой атакующий потенциал (например, нанести урон своему союзнику). После этого заклинание гипноза заканчивает свое действие. ***При совершении околдованным существом атакующего действия бросок проверки совершается представителем заклинателя!*** При нанесении урона своему союзнику герой не получает опыта. Околдованное существо нельзя заставить использовать предметы из карманов, выбрасывать экипировку, убегать с поля боя.

Максимальный радиус вызова заклинания зависит от показателя Rng. Количество попыток вызова заклинания указано в атрибуте shots.

Вызов заклинания совершается с учетом Wiz bp.

Заклинание отражается с учетом Spi bp.

I-dmg / Нематериальный урон. Существо вместо C-dmg наносит I-dmg (нематериальный урон). Атака I-dmg, также как и C-dmg, может быть проведена только по соседней клетке, но совершается с учетом Wiz bp. Отражение атаки I-dmg совершается с учетом Spi bp. На I-dmg не действует AC, но действует Mres.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Infection / Инфекция. Это существо обладает заражающим ударом. При нанесении урона оно присваивает врагу состояние Fevered 1. Состояние Fevered может быть присвоено только сапу и начинает действовать сразу. Если урон наносится сапу, который уже находится в состоянии Fevered, то его состояние не ухудшается (поинты заболевания не прибавляются).

Эта способность обозначается следующей меткой: ***fev+0***.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

Lava ball / Шар лавы. Существо способно вызывать заклинание Lava ball. Это заклинание поражает одиночную цель и наносит (3d6×10)+(2d6—2) единиц F-dmg. На F-dmg действует только половина AC и вообще не действует Mres.

Максимальный радиус вызова заклинания зависит от показателя Rng. Количество попыток вызова заклинания указано в атрибуте shots.

Вызов заклинания совершается с учетом Wiz bp.

Заклинание отражается с учетом половины Def bp, либо полных Spi bp (по выбору обороняющегося).

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Lava blast / Взрыв лавы. Существо способно вызывать заклинание Lava blast. Это заклинание поражает область 3×3 клеток боевого поля и наносит по (3d6×10)+(2d6—2) единиц F-dmg каждому существу (в этой области), не отразившему заклинание. На F-dmg действует только половина AC и вообще не действует Mres.

Максимальный радиус вызова заклинания рассчитывается не по центру области поражения, а *по дальней клетке* области поражения (относительно колдующего) и зависит от показателя Rng. Количество попыток вызова заклинания указано в атрибуте shots.

Вызов заклинания совершается с учетом Wiz bp. Полученное число проверки вызова является общим для всех существ в зоне поражения.

Заклинание отражается с учетом половины Def bp, либо полных Spi bp (по выбору обороняющегося). Каждое существо, попадающее в зону поражения, совершает индивидуальный бросок отражения в порядке инициативы (нумерации фишек). Урон вычисляется для каждого пострадавшего индивидуально.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Napalm / Напалм. Существо способно вызывать заклинание Napalm. Это заклинание поражает область 4×4 клеток боевого поля и наносит по (3d6×10)+(2d6—2) единиц F-dmg каждому существу (в этой области), не отразившему заклинание. На F-dmg действует только половина AC и вообще не действует Mres.

Максимальный радиус вызова заклинания рассчитывается не по центру области поражения, а *по дальней клетке* области поражения (относительно колдующего) и зависит от показателя Rng. Количество попыток вызова заклинания указано в атрибуте shots.

Вызов заклинания совершается с учетом Wiz bp. Полученное число проверки вызова является общим для всех существ в зоне поражения.

Заклинание отражается с учетом половины Def bp, либо полных Spi bp (по выбору обороняющегося). Каждое существо, попадающее в зону поражения, совершает индивидуальный бросок отражения в порядке инициативы (нумерации фишек). Урон вычисляется для каждого пострадавшего индивидуально.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Night vision / Ночное зрение. Существо обладает ночным зрением и при сражении в темноте (ночью, в темных помещениях, при активированном *снадобье мрака*) получает следующие бонусы:

- +1 атакующий бонус-поинт (Att bp);
- +1 защитный бонус-поинт (Def bp);
- +1 к итоговому значению скорости (Spd);
- +10% к значению наносимого оружейного урона, а также C-dmg и CL-dmg (до крита и AC!).

Информацию о снадобьях можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей [с. 8].

Nova / Нова. Существо способно вызывать заклинание Nova. Это заклинание поражает область 4×4 клеток боевого поля и наносит по (3d6×10)+(2d6—2) единиц E-dmg каждому существу (в этой области), не отразившему заклинание. На E-dmg не действует AC, но действует Mres.

Максимальный радиус вызова заклинания рассчитывается не по центру области поражения, а *по дальней клетке* области поражения (относительно колдующего) и зависит от показателя Rng. Количество попыток вызова заклинания указано в атрибуте shots.

Вызов заклинания совершается с учетом Wiz bp. Полученное число проверки вызова является общим для всех существ в зоне поражения.

Заклинание отражается с учетом Spi bp. Каждое существо, попадающее в зону поражения, совершает индивидуальный бросок отражения в порядке инициативы (нумерации фишек). Урон вычисляется для каждого пострадавшего индивидуально.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Panic / Паника. Существо способно вызывать заклинание паники, которое околдовывает одиночную цель. Околдованное существо на время своего *ближайшего* хода переходит под частичное управление заклинателя и по его воле может либо пропустить ход, либо переместиться в другую клетку. После этого заклинание паники заканчивает свое действие.

Максимальный радиус вызова заклинания зависит от показателя Rng. Количество попыток вызова заклинания указано в атрибуте shots.

Вызов заклинания совершается с учетом Wiz bp.

Заклинание отражается с учетом Spi bp.

Peaceful / Миролюбивость. Существо миролюбиво. При встрече с персонажем оно не проявляет агрессии и стремится уйти от контакта. Если персонаж преследует существо и намеревается вступить в бой, существо будет либо убегать, либо примет бой (по решению Мастера Игры).

Poison / Яд. Это существо обладает ядовитым ударом. При нанесении урона существо отравляет врага и присваивает ему состояние Poisoned. Состояние Poisoned может быть присвоено только сапу и начинает действовать сразу. Если урон наносится сапу, который уже находится в состоянии Poisoned, кол-во поинтов отравления увеличивается на 1 (при достижении Poisoned 10 сап умирает от яда)!

Эта способность обозначается следующей меткой: ***poi+0***.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

Range curse / Дистанционное проклятье. Существо способно вызывать заклинание проклятья, которое действует на одиночную цель и присваивает состояние Cursed. Состояние Cursed может быть присвоено только сапу и начинает действовать сразу.

Максимальный радиус вызова заклинания зависит от показателя Rng. Количество попыток вызова заклинания указано в атрибуте shots.

Вызов заклинания совершается с учетом Wiz bp.

Заклинание отражается с учетом Spi bp.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

Rebirth / Возрождение. Существо обладает *одной* попыткой возрождения. После его гибели на боевом поле совершается *проверка возрождения*. Сначала бросок 3d6 совершает тот, кто нанес этому существу смертельный урон. Затем бросок 3d6 совершает существо, пытающееся возродиться. Если число первого броска больше или равно второму = существо не возрождается и окончательно погибает. Если число второго броска оказывается больше = существо возрождается с полным количеством хит-поинтов (номер фишки не меняется). Оно сможет действовать в свой ход.

Имеющаяся попытка возрождения обозначается следующей меткой: ***res+1***. После использования попытки возрождения эта метка стирается.

Riding animal / Верховое животное. При наличии указанного умения (см. таблицу существа) это животное можно использовать для верховой езды. При переходе в Боевой Режим хозяин животного выбирает один из вариантов:

- животное не участвует в бою, остается в недосягаемости для врагов и ожидает завершения сражения на безопасном расстоянии (при побеге с поля боя персонаж сразу встречается с оставленным животным);
- животное выставляется на поле в качестве отдельной боевой единицы (только если оно обладает способностью Battle animal);
- хозяин вступает в сражение верхом на животном (только если значение требуемого умения позволяет сражаться верхом).

Также верховое животное можно использовать для транспортировки мертвого персонажа.

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Информацию о верховой езде можно найти в Реестре Категорий Передвижения [с. 56].

Информацию о транспортировке мертвого персонажа можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

Roots / Корни. Существо способно вызывать корни из земли и опутывать ими врага. Опутанное существо не может перемещаться по полю и пытаться сбежать, но может совершать остальные боевые действия. Чтобы разрубить корни и освободиться, необходимо провести по ним результативную атаку *в ближнем бою* (дистанционная атака против корней бесполезна). Попытаться сделать это может как опутанное существо, так и любой его союзник. Попытка разрубить корни совершается с учетом Att bp. Корни противодействуют такой атаке обычным броском 2d6 (Def bp у них нет).

Максимальный радиус вызова корней зависит от показателя Rng. Количество попыток вызова указано в атрибуте shots.

Вызов корней совершается с учетом Wiz bp.

Попытка увернуться от корней совершается с учетом Def bp.

Saddlebag / Седельная сумка. Животное экипировано специальной седельной сумкой, вместимостью 1 слот. Для записи предметов, хранящихся в этой сумке, в Карточке Существ имеется стандартный вещевой слот, обозначенный словом «Сумка».

Информацию о вещевых слотах, предметах и их размерах
можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

Spider web / Паутина. Существо способно выпускать паутину и опутывать ей врага. Опутанное существо не может перемещаться по полю и пытаться сбежать, но может совершать остальные боевые действия. Чтобы разрубить паутину и освободиться, необходимо провести по ней результативную атаку *в ближнем бою* (дистанционная атака против паутины бесполезна). Попытаться сделать это может как опутанное существо, так и любой его союзник. Попытка разрубить паутину совершается с учетом Att bp. Паутина противодействует такой атаке обычным броском 2d6 (Def bp у нее нет).

Максимальный радиус выстрела паутиной зависит от показателя Rng. Количество таких выстрелов указано в атрибуте shots.

Выстрел паутиной совершается с учетом Wiz bp.

Попытка увернуться от паутины совершается с учетом Def bp.

Summon banshee / Призыв банши. Существо *единожды за бой* способно призвать союзника — *банши* (категория «Некроведьмы»).

Призыв существа (summon) полностью занимает ход и не требует прохождения проверки успешности действия. Призванному существу присваивается *последний и ранее не использовавшийся* (в течение этого боя) порядковый номер. Нельзя присвоить существу номер, который принадлежал выбывшему участнику боя! Фишка призванного существа выставляется на любую соседнюю *свободную* клетку. Если все соседние клетки заняты, то существо призвать нельзя.

Призванная некроведьма является союзником заклинателя и на время сражения полностью управляется им. Как и любая другая нежить, некроведьма имеет одну попытку возрождения (см. способность Undead). Она не способна совершить побег с поля боя, но призвавший ее заклинатель *во время своего хода* может отозвать некроведьму. Отзыв существа (dismiss) полностью занимает ход.

Если заклинатель, призвавший некроведьму, окончательно выбывает из боя, некроведьма тотчас исчезает.

Summon mavka / Призыв мавки. Существо *единожды за бой* способно призвать союзника — *мавку* (категория «Некроведьмы»).

Призыв существа (summon) полностью занимает ход и не требует прохождения проверки успешности действия. Призванному существу присваивается *последний и ранее не использовавшийся* (в течение этого боя) порядковый номер. Нельзя присвоить существу номер, который принадлежал выбывшему участнику боя! Фишка призванного существа выставляется на любую соседнюю *свободную* клетку. Если все соседние клетки заняты, то существо призвать нельзя.

Призванная некроведьма является союзником заклинателя и на время сражения полностью управляется им. Как и любая другая нежить, некроведьма имеет одну попытку возрождения (см. способность Undead). Она не способна совершить побег с поля боя, но призвавший ее заклинатель *во время своего хода* может отозвать некроведьму. Отзыв существа (dismiss) полностью занимает ход.

Если заклинатель, призвавший некроведьму, окончательно выбывает из боя, некроведьма тотчас исчезает.

Summoned / Призываемое существо. Это существо призывается на поле боя с помощью *статуэтки, древней бутылки* или заклинания Summon (см. способность Summon banshee и Summon mavka).

Информацию о древней бутылке и статуэтках можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

Throwing stone / Метательный камень. Существо способно метать увесистые камни. Такой снаряд поражает одиночную цель и наносит (1d3+3)×10+(2d6—2) единиц R-dmg. На R-dmg действует AC и вообще не действует Mres.

Максимальный радиус метания камней зависит от показателя Rng. Количество метательных камней указано в атрибуте shots. R-dmg не может быть нанесен существом, если рядом с ним (на соседней клетке) находится противник.

Метательная атака совершается с учетом Arc bp.

Отражение атаки совершается с учетом Def bp.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Undead / Нежить. Существо обладает *одной* попыткой возрождения. После его гибели на боевом поле совершается *проверка возрождения*. Сначала бросок 3d6 совершает тот, кто нанес этому существу смертельный урон. Затем бросок 3d6 совершает существо, пытающееся возродиться. Если число первого броска больше или равно второму = существо не возрождается и окончательно погибает. Если число второго броска оказывается больше = существо возрождается с полным количеством хит-поинтов (номер фишки не меняется). Оно сможет действовать в свой ход. Потраченные заряды заклинаний (shots) у восставшей нежити при этом ***не обновляются***!

Имеющаяся попытка возрождения обозначается следующей меткой: ***res+1***. После использования попытки возрождения эта метка стирается.

Vampirism / Вампиризм. Существо восстанавливает свои потерянные хит-поинты при нанесении урона врагу. При каждом результативном ударе существо восстанавливает свои хиты в количестве 30% от отнятых этой атакой хит-поинтов врага. Хиты восстанавливаются вплоть до полного значения.

По общему правилу VTNL все неполные числа всегда округляются к меньшему!

Если герой отнимает у такого существа больше максимума хит-поинтов, количество заработанного героем опыта все равно рассчитывается исходя из полного значения хит-поинтов этого существа (т. е. экстра-опыт за хиты, отнятые сверх максимума, не дается).

Wide attack / Широкая атака. Существо с этой способностью при атаке в ближнем бою может нанести C-dmg сразу по двум соседним клеткам (по выбору), которые *соприкасаются между собой* стороной или же углом.

Число такой атаки является общим для обоих существ в зоне поражения. Каждое существо, попадающее в зону поражения, совершает индивидуальный бросок отражения атаки в порядке инициативы (нумерации фишек). Урон вычисляется для каждого пострадавшего индивидуально.

4–headed creature / Четырехголовое существо. Существо имеет четыре головы и способно совершать в ближнем бою четыре атаки за ход (атаковать можно любые соседние клетки).

При получении урона часть голов этого существа погибает. Вместе с этим уменьшается количество атак, которое существо способно совершить за ход:

- от 350 hp до 450 hp = 4 головы (4 атаки за ход);
- от 250 hp до 349 hp = 3 головы (3 атаки за ход);
- от 150 hp до 249 hp = 2 головы (2 атаки за ход);
- от 1 hp до 149 hp = 1 голова (1 атака за ход).

6–headed creature / Шестиголовое существо. Существо имеет шесть голов и способно совершать в ближнем бою шесть атак за ход (атаковать можно любые соседние клетки).

При получении урона часть голов этого существа погибает. Вместе с этим уменьшается количество атак, которое существо способно совершить за ход:

- от 550 hp до 650 hp = 6 голов (6 атак за ход);
- от 450 hp до 549 hp = 5 голов (5 атак за ход);
- от 350 hp до 449 hp = 4 головы (4 атаки за ход);
- от 250 hp до 349 hp = 3 головы (3 атаки за ход);
- от 150 hp до 249 hp = 2 головы (2 атаки за ход);
- от 1 hp до 149 hp = 1 голова (1 атака за ход).

8–headed creature / Восьмиголовое существо. Существо имеет восемь голов и способно совершать в ближнем бою восемь атак за ход (атаковать можно любые соседние клетки).

При получении урона часть голов этого существа погибает. Вместе с этим уменьшается количество атак, которое существо способно совершить за ход:

- от 750 hp до 850 hp = 8 голов (8 атак за ход);
- от 650 hp до 749 hp = 7 голов (7 атак за ход);
- от 550 hp до 649 hp = 6 голов (6 атак за ход);
- от 450 hp до 549 hp = 5 голов (5 атак за ход);
- от 350 hp до 449 hp = 4 головы (4 атаки за ход);
- от 250 hp до 349 hp = 3 головы (3 атаки за ход);
- от 150 hp до 249 hp = 2 головы (2 атаки за ход);
- от 1 hp до 149 hp = 1 голова (1 атака за ход).

ЖИВОТНЫЕ

Лошадиные животные

Pony / Пони				
Att bp	+	**Xpc:**	1,6 (112)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Peaceful
Dex	90	**Spd:**	12	Riding animal (req: Horse rider)
Def bp	+	**AC:**	30	Saddlebag
Vit	14	**Hp:**	70	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 5—15				

Скорость передвижения = 4 агр в день

🏰	---	🌿	🌲	🌾	⛰	◎	❄	//	∴	≈	▲	~
–1 агр	–1 агр	–1 агр	–2 агр	–2 агр	–4 агр	–2 агр	×	–2 агр	×	×	×	×

Mule / Мул				
Att bp	+	**Xpc:**	1,55 (124)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Peaceful
Dex	50	**Spd:**	10	Riding animal (req: Horse rider 6)
Def bp	+	**AC:**	40	Saddlebag
Vit	16	**Hp:**	80	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 10—20				

Скорость передвижения = 4 агр в день

🏰	---	🌿	🌲	🌾	⛰	◎	❄	//	∴	≈	▲	~
–1 агр	–1 агр	–1 агр	–2 агр	–2 агр	–2 агр	–2 агр	×	–2 агр	×	×	×	×

Camel / Верблюд				
Att bp	+	**Xpc:**	1,35 (128)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Peaceful
Dex	30	**Spd:**	9	Riding animal (req: Horse rider 6)
Def bp	+	**AC:**	50	Saddlebag
Vit	19	**Hp:**	95	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 10—20				

Скорость передвижения = 4 агр в день

🏰	---	🌿	🌲	🌾	⛰	◎	❄	//	∴	≈	▲	~
–1 агр	–1 агр	–1 агр	–2 агр	–2 агр	–4 агр	–2 агр	×	–2 агр	–2 агр	×	×	×

Horse / Конь

Att bp	+	Xpc:	1,68 (201)	Features:
Arc bp	+	Rng:		Peaceful
Dex	130	Spd:	14	Riding animal (req: Horse rider 12)
Def bp	+	AC:	100	Saddlebag
Vit	24	Hp:	120	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	Mres:		
C-dmg: 20—30				

Скорость передвижения = 6 frp в день

🏰	---	🌾	🌲	🌿	⛰	(~)	❄	//	⁘	~	▲	~
−1 frp	−1 frp	−1 frp	−2 frp	−3 frp	−4 frp	−2 frp	−4 frp	−3 frp	×	×	×	×

War-horse / Боевой конь

Att bp	+1	Xpc:	1,85 (259)	Features:
Arc bp	+	Rng:		Peaceful
Dex	110	Spd:	13	Riding animal (req: Horse rider 12)
Def bp	+1	AC:	150	Battle animal (req: Horse rider 12 / Tamer)
Vit	28	Hp:	140	Saddlebag
Wiz bp	+			
Spi bp	+	Mres:		
C-dmg: 35—45				

Скорость передвижения = 6 frp в день

🏰	---	🌾	🌲	🌿	⛰	(~)	❄	//	⁘	~	▲	~
−1 frp	−1 frp	−1 frp	−2 frp	−3 frp	−4 frp	−2 frp	−4 frp	−3 frp	×	×	×	×

Fast-horse / Скакун

Att bp	+	Xpc:	1,98 (217)	Features:
Arc bp	+	Rng:		Peaceful
Dex	170	Spd:	16	Riding animal (req: Horse rider 18)
Def bp	+1	AC:	90	Saddlebag
Vit	22	Hp:	110	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	Mres:		
C-dmg: 15—25				

Скорость передвижения = 8 urp в день

🏰	---	🌾	🌲	🌿	⛰	(~)	❄	//	⁘	~	▲	~
−1 urp	−1 urp	−1 urp	−2 urp	−4 urp	−4 urp	−2 urp	−6 urp	−2 urp	×	×	×	×

Unicorn / Единорог				
Att bp	+1	**Xpc:**	2,17 (325)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Peaceful
Dex	190	**Spd:**	17	Riding animal (req: Horse rider 24)
Def bp	+3	**AC:**	130	Battle animal (req: Horse rider 24 / Tamer)
Vit	30	**Hp:**	150	Saddlebag
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 45—55				

Скорость передвижения = 8 urp в день

🏰	---	🌿	🌲	🌾	⛰	◎	❄	⫽	⁘	≈	▲	~
−1 urp	−1 urp	−1 urp	−2 urp	−2 urp	−4 urp	−2 urp	−4 urp	−2 urp	×	×	×	×

Псовые животные

Dog / Пес				
Att bp	+	**Xpc:**	2,4 (72)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Battle animal (req: Tamer)
Dex	65	**Spd:**	11	Guard animal
Def bp	+	**AC:**	1	Access to indoor locations
Vit	6	**Hp:**	30	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 10—20				

Скорость передвижения = 4 arp в день

🏰	---	🌿	🌲	🌾	⛰	◎	❄	⫽	⁘	≈	▲	~
−1 arp	−1 arp	−1 arp	−1 arp	−2 arp	−2 arp	−2 arp	−4 arp	−2 arp	×	×	×	×

Wolf / Волк				
Att bp	+1	**Xpc:**	2,72 (136)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Night vision
Dex	95	**Spd:**	12	Battle animal (req: Tamer)
Def bp	+	**AC:**	20	Guard animal
Vit	10	**Hp:**	50	Access to indoor locations
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 20—30				

Скорость передвижения = 4 arp в день

🏰	---	🌿	🌲	🌾	⛰	◎	❄	⫽	⁘	≈	▲	~
−1 arp	−1 arp	−1 arp	−1 arp	−2 arp	−2 arp	−2 arp	−4 arp	−2 arp	×	×	×	×

Dire wolf / Ужасный волк				
Att bp	+1	**Xpc:**	3,83 (229)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		**Night vision**
Dex	115	**Spd:**	13	Poison
Def bp	+1	**AC:**	30	
Vit	12	**Hp:**	60	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 25—35 **poi+0**				

Warg / Варг				
Att bp	+1	**Xpc:**	1,97 (167)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Riding animal (req: Warg rider)
Dex	89	**Spd:**	12	Battle animal (req: Warg rider / Tamer)
Def bp	+	**AC:**	40	Guard animal
Vit	17	**Hp:**	85	Access to indoor locations
Wiz bp	+			Saddlebag
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 35—45				

Скорость передвижения = 4 агр в день

🏰	---	🌾	🌲	🌿	⛰	◎	✻	⟋	⁘	∼	🏔	~
−1 агр	−1 агр	−1 агр	−2 агр	−2 агр	−4 агр	−2 агр	−4 агр	−2 агр	×	×	×	×

Black warg / Черный варг				
Att bp	+1	**Xpc:**	2,14 (224)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Riding animal (req: Warg rider 6)
Dex	109	**Spd:**	13	Battle animal (req: Warg rider 6 / Tamer)
Def bp	+1	**AC:**	60	Guard animal
Vit	21	**Hp:**	105	Access to indoor locations
Wiz bp	+			Saddlebag
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 45—55				

Скорость передвижения = 4 агр в день

🏰	---	🌾	🌲	🌿	⛰	◎	✻	⟋	⁘	∼	🏔	~
−1 агр	−1 агр	−1 агр	−2 агр	−2 агр	−2 агр	−2 агр	−4 агр	−2 агр	×	×	×	×

Mighty warg / Могучий варг				
Att bp	+2	**Xpc:**	2,16 (270)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Riding animal (req: Warg rider 12)
Dex	129	**Spd:**	14	Battle animal (req: Warg rider 12 / Tamer)
Def bp	+1	**AC:**	80	Guard animal
Vit	25	**Hp:**	125	Access to indoor locations
Wiz bp	+			Saddlebag
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 55—65				

Скорость передвижения = 6 frp в день

🏰	---	ѱ	🌲	▨	⛰	◎	❄	⁄⁄	∴	▨	▲	~
−1 frp	−1 frp	−1 frp	−2 frp	−3 frp	−3 frp	−2 frp	−3 frp	−2 frp	×	×	×	×

Giant warg / Гигантский варг				
Att bp	+2	**Xpc:**	2,15 (311)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Riding animal (req: Warg rider 18)
Dex	139	**Spd:**	14	Battle animal (req: Warg rider 18 / Tamer)
Def bp	+2	**AC:**	100	Guard animal
Vit	29	**Hp:**	145	Access to indoor locations
Wiz bp	+			Saddlebag
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 65—75				

Скорость передвижения = 6 frp в день

🏰	---	ѱ	🌲	▨	⛰	◎	❄	⁄⁄	∴	▨	▲	~
−1 frp	−1 frp	−1 frp	−2 frp	−2 frp	−3 frp	−2 frp	−3 frp	−2 frp	×	×	×	×

Слоновые животные

Elephant / Слон				
Att bp	+1	**Xpc:**	1,58 (292)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Riding animal (req: Elephant rider)
Dex	32	**Spd:**	9	Battle animal (req: Elephant rider 12 / Tamer)
Def bp	+1	**AC:**	200	Saddlebag
Vit	37	**Hp:**	185	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 50—60				

Скорость передвижения = 2 srp в день

🏰	---	ѱ	🌲	▨	⛰	◎	❄	⁄⁄	∴	▨	▲	~
−1 srp	−1 srp	−1 srp	−2 srp	−2 srp	−2 srp	−2 srp	×	−1 srp	×	×	×	×

Mammoth / Мамонт

				Features:
Att bp	+2	Xpc:	1,65 (412)	
Arc bp	+	Rng:		Riding animal (req: Elephant rider 6)
Dex	31	Spd:	9	Battle animal (req: Elephant rider 12 / Tamer)
Def bp	+2	AC:	250	Saddlebag
Vit	50	Hp:	250	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	Mres:		
C-dmg: 80—90				

Скорость передвижения = 2 srp в день

🏰	---	🌾	🌲	⫿	⛰	◯	❄	⫽	⁘	∼	▲	∼
−1 srp	−1 srp	−1 srp	−2 srp	−2 srp	−2 srp	−2 srp	−2 srp	−1 srp	×	×	×	×

Летающие животные

Aiwend / Айвенд

				Features:
Att bp	+	Xpc:	2,54 (88)	
Arc bp	+	Rng:		Flying creature
Dex	38	Spd:	9	Edible (Ψ = 2)
Def bp	+	AC:	1	
Vit	7	Hp:	35	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	Mres:		
C-dmg: 15—25				

Forest aiwend / Лесной айвенд

				Features:
Att bp	+	Xpc:	2,47 (135)	
Arc bp	+	Rng:		Flying creature
Dex	58	Spd:	10	Edible (Ψ = 3)
Def bp	+1	AC:	10	
Vit	11	Hp:	55	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	Mres:		
C-dmg: 20—30				

Griffin / Грифон

Att bp	+1	**Xpc:**	2,18 (163)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Flying creature
Dex	78	**Spd:**	11	Riding animal (req: Flying rider)
Def bp	+	**AC:**	20	Battle animal (req: Flying rider / Tamer)
Vit	15	**Hp:**	75	Saddlebag
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 25—35				

Скорость передвижения = 4 arp в день

🏰	---	🌾	🌲	🌿	△	⬭	❄	⫽	⁘	▨	▲	~
−1 arp	−1 arp	−1 arp	−1 arp	−1 arp	−1 arp	−1 arp	×	−1 arp	×	−1 arp	×	×

Mountain griffin / Горный грифон

Att bp	+1	**Xpc:**	2,17 (206)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Flying creature
Dex	98	**Spd:**	12	Riding animal (req: Flying rider 6)
Def bp	+1	**AC:**	30	Battle animal (req: Flying rider 6 / Tamer)
Vit	19	**Hp:**	95	Saddlebag
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 35—45				

Скорость передвижения = 4 arp в день

🏰	---	🌾	🌲	🌿	△	⬭	❄	⫽	⁘	▨	▲	~
−1 arp	−1 arp	−1 arp	−1 arp	−1 arp	−1 arp	−1 arp	×	−1 arp	×	−1 arp	×	×

Wyvern / Виверна

Att bp	+2	**Xpc:**	2,17 (292)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Flying creature
Dex	125	**Spd:**	14	Riding animal (req: Flying rider 12)
Def bp	+1	**AC:**	60	Battle animal (req: Flying rider 12 / Tamer)
Vit	27	**Hp:**	135	Saddlebag
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 50—60				

Скорость передвижения = 6 frp в день

🏰	---	🌾	🌲	🌿	△	⬭	❄	⫽	⁘	▨	▲	~
−1 frp	−1 frp	−1 frp	−1 frp	−1 frp	−1 frp	−1 frp	×	−1 frp	×	−1 frp	×	×

Roc / Рух

Att bp	+1	**Xpc:**	2,24 (257)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Flying creature
Dex	105	**Spd:**	13	Riding animal (req: Flying rider 18)
Def bp	+2	**AC:**	40	Battle animal (req: Flying rider 18 / Tamer)
Vit	23	**Hp:**	115	Saddlebag
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 40—50				

Скорость передвижения = 6 frp в день

🏰	---	🌾	🌲	🌿	△	◎	✻	//	⁘	~	▲	~
−1 frp	−1 frp	−1 frp	−1 frp	−1 frp	−1 frp	−1 frp	−2 frp	−1 frp	−1 frp	−1 frp	−2 frp	×

Cave roc / Пещерный рух

Att bp	+2	**Xpc:**	2,16 (334)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Flying creature
Dex	145	**Spd:**	15	Riding animal (req: Flying rider 24)
Def bp	+2	**AC:**	50	Battle animal (req: Flying rider 24 / Tamer)
Vit	31	**Hp:**	155	Saddlebag
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 60—70				

Скорость передвижения = 8 urp в день

🏰	---	🌾	🌲	🌿	△	◎	✻	//	⁘	~	▲	~
−1 urp	−1 urp	−1 urp	−1 urp	−1 urp	−1 urp	−1 urp	−2 urp	−1 urp	−1 urp	−1 urp	−2 urp	×

Дикие животные

Boar / Кабан

Att bp	+	**Xpc:**	3,36 (84)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Edible (Ψ = 2)
Dex	80	**Spd:**	12	
Def bp	+1	**AC:**	70	
Vit	5	**Hp:**	25	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 8—18				

Elk / Лось				
Att bp	+1	**Xpc:**	1,73 (198)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Peaceful
Dex	60	**Spd:**	11	
Def bp	+1	**AC:**	50	
Vit	23	**Hp:**	115	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 28—38				

Bear / Медведь				
Att bp	+2	**Xpc:**	2,23 (223)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Critical damage
Dex	15	**Spd:**	7	Battle animal (req: Tamer)
Def bp	+1	**AC:**	40	Guard animal
Vit	20	**Hp:**	100	Access to indoor locations
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 45—55 **crit+6**				

Скорость передвижения = 2 wp в день

−1 wp	−1 wp	−1 wp	−1 wp	−2 wp	−2 wp	−1 wp	−2 wp	−1 wp	×	×	×	×

Tiger / Тигр				
Att bp	+3	**Xpc:**	3,48 (313)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		**Night vision**
Dex	178	**Spd:**	16	Critical damage
Def bp	+1	**AC:**	30	Battle animal (req: Tamer)
Vit	18	**Hp:**	90	Guard animal
Wiz bp	+			Access to indoor locations
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 55—65 **crit+6**				

Скорость передвижения = 6 frp в день

−1 frp	−1 frp	−1 frp	−1 frp	−2 frp	−3 frp	−1 frp	−2 frp	−1 frp	×	×	×	×

Giant lizard / Гигантский варан				
Att bp	+2	**Xpc:**	2,68 (294)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Poison
Dex	10	**Spd:**	7	
Def bp	+2	**AC:**	200	
Vit	22	**Hp:**	110	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 40—50 **poi+0**				

White bear / Белый медведь				
Att bp	+3	**Xpc:**	2,22 (321)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Critical damage
Dex	35	**Spd:**	9	
Def bp	+2	**AC:**	60	
Vit	29	**Hp:**	145	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 65—75 **crit+6**				

ПОЛУСАПЫ

Гоблины

Goblin bandit / Гоблин бандит						
Att bp	+	**Xpc:**	1,85 (37)	**Features:**		
Arc bp	+	**Rng:**				
Dex	10	**Spd:**	7			Ͼ: 2d6×1d6
Def bp	+	**AC:**	10	**RH**	Dagger: d 2	
Vit	4	**Hp:**	20	**LH**		
Wiz bp	+			**RW**		
Spi bp	+	**Mres:**		**Q**		
B-dmg: 9—19				**O**		
				H		
				B	Leather shirt: AC 5	
				L		

Goblin soldier / Гоблин солдат						
Att bp	+	**Xpc:**	2,5 (50)	**Features:**		
Arc bp	+	**Rng:**				
Dex	8	**Spd:**	6			Ͼ: 2d6×1d6
Def bp	+	**AC:**	30	**RH**	Dagger: d 4	
Vit	4	**Hp:**	20	**LH**	Leather shield: AC 10	
Wiz bp	+			**RW**	×	
Spi bp	+	**Mres:**		**Q**		
B-dmg: 11—21				**O**		
				H	Leather helmet: AC 5	
				B	Leather jacket: AC 10	
				L		

Goblin shooter / Гоблин стрелок

Att bp	+	**Xpc:**	3,53 (52)	**Features:**	
Arc bp	+	**Rng:**	9		
Dex	6	**Spd:**	6		Ͼ: 2d6×1d6
Def bp	+	**AC:**	3	**RH**	Knife: d 1
Vit	3	**Hp:**	15	**LH**	×
Wiz bp	+			**RW**	Ashen bow: d 1
Spi bp	+	**Mres:**		**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)
B-dmg: 3—13				**O**	
A-dmg: 9—19				**H**	Leather helmet: AC 1
				B	
				L	Boots: AC 1

Goblin spearman / Гоблин копейщик

Att bp	+	**Xpc:**	2,45 (49)	**Features:**	
Arc bp	+	**Rng:**			
Dex	14	**Spd:**	7		Ͼ: 2d6×1d6
Def bp	+	**AC:**	20	**RH**	Spear: d 4
Vit	4	**Hp:**	20	**LH**	×
Wiz bp	+			**RW**	
Spi bp	+	**Mres:**		**Q**	
P-dmg: 10—20				**O**	
				H	Leather helmet: AC 5
				B	Leather jacket: AC 10
				L	

Goblin brigand / Гоблин разбойник

Att bp	+	**Xpc:**	2,13 (63)	**Features:**	
Arc bp	+	**Rng:**			
Dex	10	**Spd:**	7		Ͼ: 2d6×1d6
Def bp	+	**AC:**	20	**RH**	Dagger: d 4
Vit	6	**Hp:**	30	**LH**	
Wiz bp	+			**RW**	
Spi bp	+	**Mres:**		**Q**	
B-dmg: 15—25				**O**	
				H	Leather helmet: AC 3
				B	Leather jacket: AC 11
				L	Boots: AC 1

Goblin warrior / Гоблин воин

Att bp	+	**Xpc:**	2,08 (72)	**Features:**	
Arc bp	+	**Rng:**			
Dex	8	**Spd:**	6		Ͼ: 2d6×1d6
Def bp	+	**AC:**	50	**RH**	Mace: d 5
Vit	7	**Hp:**	35	**LH**	Leather shield: AC 15
Wiz bp	+			**RW**	×
Spi bp	+	**Mres:**		**Q**	
D-dmg: 17—27				**O**	
				H	Studded helmet: AC 10
				B	Quilted armour: AC 20
				L	

Goblin archer / Гоблин лучник					
Att bp	+	**Xpc:**	2,88 (72)	**Features:**	
Arc bp	+	**Rng:**	12		
Dex	10	**Spd:**	7		Ͼ: 2d6×1d6
Def bp	+	**AC:**	10	**RH**	Knife: d 2
Vit	5	**Hp:**	25	**LH**	×
Wiz bp	+			**RW**	Ashen bow: d 2
Spi bp	+	**Mres:**		**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)
B-dmg: 6—16				**O**	
A-dmg: 13—23				**H**	Leather helmet: AC 2
				B	Leather shirt: AC 5
				L	Boots: AC 2

Hobgoblin / Хобгоблин					
Att bp	+	**Xpc:**	2,67 (106)	**Features:**	
Arc bp	+	**Rng:**		Infection	
Dex	10	**Spd:**	7		Ͼ: 2d6×2d6
Def bp	+	**AC:**	60	**RH**	Splitting axe: d 15
Vit	8	**Hp:**	40	**LH**	×
Wiz bp	+			**RW**	
Spi bp	+	**Mres:**		**Q**	
H-dmg: 29—39 **fev+0**				**O**	
				H	Studded helmet: AC 10
				B	Leather armour: AC 30
				L	Studded boots: AC 10

Орки

Orc swordsman / Орк мечник					
Att bp	+1	**Xpc:**	2,21 (143)	**Features:**	
Arc bp	+	**Rng:**		**Night vision**	
Dex	10	**Spd:**	7		Ͼ: 2d6×2d6
Def bp	+	**AC:**	40	**RH**	Short sword: d 10
Vit	13	**Hp:**	65	**LH**	
Wiz bp	+			**RW**	
Spi bp	+	**Mres:**		**Q**	
B-dmg: 28—38				**O**	
				H	
				B	Leather armour: AC 30
				L	

Orc soldier / Орк солдат					
Att bp	+1	**Xpc:**	2,33 (151)	**Features:**	
Arc bp	+	**Rng:**		**Night vision**	
Dex	7	**Spd:**	6		Ͼ: 2d6×2d6
Def bp	+1	**AC:**	60	**RH**	Short sword: d 8
Vit	13	**Hp:**	65	**LH**	Leather shield: AC 15
Wiz bp	+			**RW**	×
Spi bp	+	**Mres:**		**Q**	
B-dmg: 25—35				**O**	
				H	
				B	Quilted armour: AC 25
				L	

Orc shooter / Орк стрелок

Att bp	+	**Xpc:**	2,88 (144)	**Features:**	
Arc bp	+1	**Rng:**	14	**Night vision**	
Dex	24	**Spd:**	8		Ͼ: 2d6×2d6
Def bp	+	**AC:**	20	**RH**	Dagger: d 3
Vit	10	**Hp:**	50	**LH**	×
Wiz bp	+			**RW**	Yew bow: d 6
Spi bp	+	**Mres:**		**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)
B-dmg: 12—22				**O**	
A-dmg: 22—32				**H**	
				B	Leather jacket: AC 12
				L	

Orc master swordsman / Орк мастер мечник

Att bp	+1	**Xpc:**	2,26 (169)	**Features:**	
Arc bp	+	**Rng:**		**Night vision**	
Dex	10	**Spd:**	7		Ͼ: 2d6×2d6
Def bp	+	**AC:**	90	**RH**	Sword: d 14
Vit	15	**Hp:**	75	**LH**	
Wiz bp	+			**RW**	
Spi bp	+	**Mres:**		**Q**	
B-dmg: 39—49				**O**	
				H	Spangenhelm: AC 30
				B	Chainmail: AC 50
				L	

Orc master soldier / Орк мастер Солдат

Att bp	+1	**Xpc:**	2,44 (183)	**Features:**	
Arc bp	+	**Rng:**		**Night vision**	
Dex	7	**Spd:**	6		Ͼ: 2d6×2d6
Def bp	+2	**AC:**	120	**RH**	Short sword: d 11
Vit	15	**Hp:**	75	**LH**	Wooden shield: AC 20
Wiz bp	+			**RW**	×
Spi bp	+	**Mres:**		**Q**	
B-dmg: 30—40				**O**	
				H	Kettle hat: AC 20
				B	Chainmail: AC 50
				L	

Orc archer / Орк лучник

Att bp	+	**Xpc:**	2,98 (178)	**Features:**	
Arc bp	+2	**Rng:**	20	**Night vision**	
Dex	32	**Spd:**	9		Ͼ: 2d6×2d6
Def bp	+	**AC:**	40	**RH**	Machete: d 5
Vit	12	**Hp:**	60	**LH**	×
Wiz bp	+			**RW**	Yew bow: d 8
Spi bp	+	**Mres:**		**Q**	Quiver (1d6—1 arrows)
B-dmg: 16—26				**O**	
A-dmg: 30—40				**H**	Studded helmet: AC 10
				B	Quilted armour: AC 20
				L	

Orc spearman / Орк копейщик					
Att bp	+1	**Xpc:**	2,22 (155)	**Features:**	
Arc bp	+	**Rng:**		**Night vision**	
Dex	34	**Spd:**	9		Є: 2d6×2d6
Def bp	+	**AC:**	40	**RH**	Guisarme: d 12
Vit	14	**Hp:**	70	**LH**	×
Wiz bp	+			**RW**	
Spi bp	+	**Mres:**		**Q**	
P-dmg: 33—43				**O**	
				H	Studded helmet: AC 10
				B	Quilted armour: AC 20
				L	

Great orc / Великий орк					
Att bp	+1	**Xpc:**	3,01 (240)	**Features:**	
Arc bp	+	**Rng:**		**Night vision**	Critical damage
Dex	10	**Spd:**	7	Frenzy	Є: 3d6×2d6
Def bp	+1	**AC:**	130	**RH**	Bardiche: d 23
Vit	16	**Hp:**	80	**LH**	×
Wiz bp	+			**RW**	
Spi bp	+	**Mres:**		**Q**	
H-dmg: 51—61 **crit+6**				**O**	
				H	Spangenhelm: AC 30
				B	Baydana: AC 60
				L	Light-plated boots: AC 20

МОНСТРЫ

Низшие монстры

Horned monster / Рогач				
Att bp	+2	**Xpc:**	2,56 (409)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Fling attack
Dex	24	**Spd:**	8	
Def bp	+3	**AC:**	250	
Vit	32	**Hp:**	160	
Wiz bp	+			
Spi bp	+1	**Mres:**	10%	
C-dmg: 80—90 **fling**				

Forest troll / Лесной тролль				
Att bp	+3	**Xpc:**	2,62 (393)	**Features:**
Arc bp	+1	**Rng:**	20	Throwing stone (R-dmg): shots = 1
Dex	20	**Spd:**	8	
Def bp	+1	**AC:**	150	
Vit	30	**Hp:**	150	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 85—95				
R-dmg: 40—70 shots = 1				
(1d3+3)×10+(2d6-2)				

Swamp fright / Кикимора болотная

Att bp	+2	**Xpc:**	2,59 (362)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Infection
Dex	36	**Spd:**	9	
Def bp	+4	**AC:**	60	
Vit	28	**Hp:**	140	
Wiz bp	+			
Spi bp	+2	**Mres:**		
C-dmg: 70—80 **fev+0**				

Mountain troll / Горный тролль

Att bp	+3	**Xpc:**	2,51 (451)	**Features:**
Arc bp	+2	**Rng:**	20	Throwing stone (R-dmg): shots = 1
Dex	14	**Spd:**	7	
Def bp	+1	**AC:**	200	
Vit	36	**Hp:**	180	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 95—105				
R-dmg: 40—70 shots = 1				
(1d3+3)×10+(2d6-2)				

Yeti / Йети

Att bp	+3	**Xpc:**	2,81 (365)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Critical damage
Dex	34	**Spd:**	9	Frenzy
Def bp	+2	**AC:**	120	
Vit	26	**Hp:**	130	
Wiz bp	+			
Spi bp	+1	**Mres:**		
C-dmg: 75—85 **crit+6**				

Basilisk / Василиск

Att bp	+5	**Xpc:**	2,43 (413)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		
Dex	16	**Spd:**	7	
Def bp	+2	**AC:**	100	
Vit	34	**Hp:**	170	
Wiz bp	+			
Spi bp	+1	**Mres:**	10%	
C-dmg: 90—100				

Pharaoh / Фараон				
Att bp	+3	**Xpc:**	3,86 (443)	**Features:**
Arc bp	+			Undead
Dex	20	**Spd:**	8	**Night vision**
Def bp	+2	**AC:**	50	Critical damage
Vit	23	**Hp:**	115	Range curse: shots = 1
Wiz bp	+1	**Rng:**	20	
Spi bp	+2	**Mres:**	10%	
C-dmg: 60—70 **crit+6**				

Средние монстры

Steppe troll / Степной тролль				
Att bp	+4	**Xpc:**	3,17 (665)	**Features:**
Arc bp	+2	**Rng:**	20	Throwing stone (R-dmg): shots = 2
Dex	32	**Spd:**	9	
Def bp	+1	**AC:**	200	
Vit	42	**Hp:**	210	
Wiz bp	+			
Spi bp	+1	**Mres:**	10%	
C-dmg: 115—125				
R-dmg: 40—70 shots = 2				
(1d3+3)×10+(2d6-2)				

Ent / Энт				
Att bp	+2	**Xpc:**	3,25 (845)	**Features:**
Arc bp	+			Elves friend
Dex	26	**Spd:**	8	Roots: shots = 2
Def bp	+3	**AC:**	300	
Vit	52	**Hp:**	260	
Wiz bp	+2	**Rng:**	20	
Spi bp	+2	**Mres:**	20%	
C-dmg: 110—120				

Ogre / Огр				
Att bp	+3	**Xpc:**	2,57 (565)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Frenzy
Dex	20	**Spd:**	8	
Def bp	+3	**AC:**	200	
Vit	44	**Hp:**	220	
Wiz bp	+			
Spi bp	+1	**Mres:**	10%	
C-dmg: 105—115				

Cave troll / Пещерный тролль

Att bp	+4	**Xpc:**	3,1 (744)	**Features:**
Arc bp	+3	**Rng:**	20	Throwing stone (R-dmg): shots = 2
Dex	12	**Spd:**	7	
Def bp	+2	**AC:**	250	
Vit	48	**Hp:**	240	
Wiz bp	+			
Spi bp	+1	**Mres:**	10%	
C-dmg: 125—135				
R-dmg: 40—70 shots = 2				
(1d3+3)×10+(2d6-2)				

Polar troll / Полярный тролль

Att bp	+3	**Xpc:**	2,78 (750)	**Features:**
Arc bp	+2	**Rng:**	20	Throwing stone (R-dmg): shots = 2
Dex	11	**Spd:**	7	
Def bp	+2	**AC:**	250	
Vit	54	**Hp:**	270	
Wiz bp	+			
Spi bp	+1	**Mres:**	10%	
C-dmg: 120—130				
R-dmg: 40—70 shots = 2				
(1d3+3)×10+(2d6-2)				

Erdoulug / Эрдулуг

Att bp	+2	**Xpc:**	2,84 (710)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Fling attack
Dex	36	**Spd:**	9	
Def bp	+4	**AC:**	350	
Vit	50	**Hp:**	250	
Wiz bp	+			
Spi bp	+3	**Mres:**	20%	
C-dmg: 135—145 **fling**				

Giant scorpion / Гигантский скорпион

Att bp	+3	**Xpc:**	3,06 (703)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Poison
Dex	46	**Spd:**	10	
Def bp	+2	**AC:**	150	
Vit	46	**Hp:**	230	
Wiz bp	+			
Spi bp	+1	**Mres:**	10%	
C-dmg: 90—100 **poi+0**				

Высшие монстры

Steppe hydra / Степная гидра

Att bp	+2	**Xpc:**	3,46 (1557)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		4–headed creature:
Dex	21	**Spd:**	8	*350 hp — 450 hp = 4 головы/атаки за ход*
Def bp	+3	**AC:**	300	*250 hp — 349 hp = 3 головы/атаки за ход*
Vit	90	**Hp:**	450	*150 hp — 249 hp = 2 головы/атаки за ход*
Wiz bp	+			*1 hp — 149 hp = 1 голова/атака за ход*
Spi bp	+3	**Mres:**	20%	
C-dmg (урон одной головы): 140—150				

Silvan / Леший

Att bp	+3	**Xpc:**	3,7 (1480)	**Features:**
Arc bp	+			Elves friend
Dex	20	**Spd:**	8	Daze
Def bp	+2	**AC:**	400	Roots: shots = 2
Vit	80	**Hp:**	400	
Wiz bp	+3	**Rng:**	20	
Spi bp	+2	**Mres:**	30%	
C-dmg: 150—160				

Swamp-sprite / Болотник

Att bp	+3	**Xpc:**	4,19 (1571)	**Features:**
Arc bp	+			Flame storm (F-dmg 4×4): shots = 4
Dex	33	**Spd:**	9	
Def bp	+4	**AC:**	150	
Vit	75	**Hp:**	375	
Wiz bp	+3	**Rng:**	20	
Spi bp	+4	**Mres:**	40%	
C-dmg: 100—110				
F-dmg 4×4: 20—130 shots = 4				
(2d6×10)+(2d6-2)				

Spider-dude / Паукан

Att bp	+3	**Xpc:**	4,23 (1480)	**Features:**
Arc bp	+			Poison
Dex	48	**Spd:**	10	Spider web: shots = 2
Def bp	+1	**AC:**	200	
Vit	70	**Hp:**	350	
Wiz bp	+2	**Rng:**	20	
Spi bp	+1	**Mres:**	10%	
C-dmg: 130—140 **poi+0**				

Father frost / Дед мороз				
Att bp	+4	**Xpc:**	3,96 (1683)	**Features:**
Arc bp	+			Frost blast (T-dmg 3×3): shots = 4
Dex	34	**Spd:**	9	
Def bp	+3	**AC:**	350	
Vit	85	**Hp:**	425	
Wiz bp	+3	**Rng:**	20	
Spi bp	+3	**Mres:**	40%	
C-dmg: 135—145				
T-dmg 3×3: 20—130				
(2d6×10)+(2d6-2)				

Firebird / Жар-птица				
Att bp	+3	**Xpc:**	3,32 (996)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Flying creature
Dex	220	**Spd:**	19	
Def bp	+3	**AC:**	100	
Vit	60	**Hp:**	300	
Wiz bp	+			
Spi bp	+3	**Mres:**	20%	
C-dmg: 120—130				

Whirlwind / Вихрь				
Att bp	+2	**Xpc:**	4,25 (1381)	**Features:**
Arc bp	+			Flying creature
Dex	69	**Spd:**	11	Circular attack
Def bp	+2	**AC:**	250	Flame blast (F-dmg 3×3): shots = 2
Vit	65	**Hp:**	325	
Wiz bp	+3	**Rng:**	20	
Spi bp	+2	**Mres:**	30%	
C-dmg: 125—135 **circular attack**				
F-dmg 3×3: 20—130 shots = 2				
(2d6×10)+(2d6-2)				

Монстры помещений

Stone gargoyle / Каменная горгулья				
Att bp	+3	**Xpc:**	2,87 (545)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		
Dex	25	**Spd:**	8	
Def bp	+2	**AC:**	800	
Vit	38	**Hp:**	190	
Wiz bp	+			
Spi bp	+2	**Mres:**		
C-dmg: 80—90				

Mithril gargoyle / Мифрильная горгулья				
Att bp	+4	**Xpc:**	2,86 (657)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		
Dex	10	**Spd:**	7	
Def bp	+2	**AC:**	1000	
Vit	46	**Hp:**	230	
Wiz bp	+			
Spi bp	+2	**Mres:**		
C-dmg: 100—110				

Minotaur / Минотавр				
Att bp	+5	**Xpc:**	3,36 (1596)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Critical damage
Dex	38	**Spd:**	9	Circular attack
Def bp	+3	**AC:**	250	
Vit	95	**Hp:**	475	
Wiz bp	+			
Spi bp	+3	**Mres:**	20%	
C-dmg: 160—170 **crit+6, circular attack**				

ДЕМОНЫ

Низшие демоны

Imp / Бес				
Att bp	+2	**Xpc:**	2,77 (124)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Critical damage
Dex	34	**Spd:**	9	Frenzy
Def bp	+	**AC:**	40	
Vit	9	**Hp:**	45	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 15—25 **crit+6**				

Werewolf / Волколак				
Att bp	+2	**Xpc:**	2,46 (196)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Infection
Dex	67	**Spd:**	11	
Def bp	+1	**AC:**	50	
Vit	16	**Hp:**	80	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 35—45 **fev+0**				

Lycanthrope / Оборотень				
Att bp	+2	**Xpc:**	2,65 (331)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Poison
Dex	42	**Spd:**	10	
Def bp	+2	**AC:**	60	
Vit	25	**Hp:**	125	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 55—65 **poi+0**				

Высшие демоны

Fiend / Черт				
Att bp	+3	**Xpc:**	2,99 (523)	**Features:**
Arc bp	+			Fire ball (F-dmg): shots = 2
Dex	37	**Spd:**	9	
Def bp	+1	**AC:**	130	
Vit	35	**Hp:**	175	
Wiz bp	+2	**Rng:**	20	
Spi bp	+1	**Mres:**	20%	
C-dmg: 80—90				
F-dmg: 40—70 shots = 2				
(1d3+3)×10+(2d6-2)				

Winged demon / Крылатый демон				
Att bp	+3	**Xpc:**	3,42 (564)	**Features:**
Arc bp	+			Flying creature
Dex	92	**Spd:**	12	Fire ball (F-dmg): shots = 2
Def bp	+2	**AC:**	100	
Vit	33	**Hp:**	165	
Wiz bp	+2	**Rng:**	20	
Spi bp	+2	**Mres:**	20%	
C-dmg: 75—85				
F-dmg: 40—70 shots = 2				
(1d3+3)×10+(2d6-2)				

Demon / Демон				
Att bp	+3	**Xpc:**	3,43 (686)	**Features:**
Arc bp	+			Critical damage
Dex	26	**Spd:**	8	Fire blast (F-dmg 3×3): shots = 2
Def bp	+3	**AC:**	150	
Vit	40	**Hp:**	200	
Wiz bp	+3	**Rng:**	20	
Spi bp	+3	**Mres:**	30%	
C-dmg: 85—95 **crit+6**				
F-dmg 3×3: 40—70 shots = 2				
(1d3+3)×10+(2d6-2)				

Great demon / Великий демон				
Att bp	+4	**Xpc:**	3,26 (798)	**Features:**
Arc bp	+			Critical damage
Dex	17	**Spd:**	7	Flame blast (F-dmg 3×3): shots = 2
Def bp	+3	**AC:**	180	
Vit	49	**Hp:**	245	
Wiz bp	+3	**Rng:**	20	
Spi bp	+3	**Mres:**	30%	
C-dmg: 95—105 **crit+6**				
F-dmg 3×3: 20—130 shots = 2				
(2d6×10)+(2d6-2)				

НИЗШАЯ НЕЖИТЬ

Скелеты

Skeleton swordsman / Скелет мечник				
Att bp	+1	**Xpc:**	2,9 (174)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Undead
Dex	15	**Spd:**	7	**Night vision**
Def bp	+1	**AC:**	70	A-dmg resistance
Vit	12	**Hp:**	60	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 38—48				

Skeleton soldier / Скелет солдат				
Att bp	+1	**Xpc:**	3,03 (181)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Undead
Dex	12	**Spd:**	7	**Night vision**
Def bp	+2	**AC:**	100	A-dmg resistance
Vit	12	**Hp:**	60	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 33—43				

Skeleton shooter / Скелет стрелок				
Att bp	+	**Xpc:**	3,82 (152)	**Features:**
Arc bp	+1	**Rng:**	18	Undead
Dex	24	**Spd:**	8	**Night vision**
Def bp	+	**AC:**	40	A-dmg resistance
Vit	8	**Hp:**	40	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 18—28				
A-dmg: 25—35				

Skeleton axeman / Скелет топорник				
Att bp	+1	**Xpc:**	2,74 (191)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Undead
Dex	12	**Spd:**	7	**Night vision**
Def bp	+	**AC:**	90	A-dmg resistance
Vit	14	**Hp:**	70	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 52—62				

Зомби

Zombie swordsman / Зомби мечник				
Att bp	+3	**Xpc:**	2,85 (270)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Undead
Dex	15	**Spd:**	7	**Night vision**
Def bp	+1	**AC:**	120	Infection
Vit	19	**Hp:**	95	
Wiz bp	+			
Spi bp	+1	**Mres:**		
C-dmg: 62—72 **fev+0**				

Zombie knight / Зомби рыцарь				
Att bp	+1	**Xpc:**	2,79 (279)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Undead
Dex	12	**Spd:**	7	**Night vision**
Def bp	+3	**AC:**	230	Infection
Vit	20	**Hp:**	100	
Wiz bp	+			
Spi bp	+1	**Mres:**		
C-dmg: 54—64 **fev+0**				

Zombie arbalester / Зомби арбалетчик				
Att bp	+1	**Xpc:**	3,36 (268)	**Features:**
Arc bp	+3	**Rng:**	25	Undead
Dex	30	**Spd:**	9	**Night vision**
Def bp	+	**AC:**	100	Infection
Vit	16	**Hp:**	80	
Wiz bp	+			
Spi bp	+1	**Mres:**		
C-dmg: 29—39 **fev+0**				
A-dmg: 36—46 **fev+0**				

Zombie warrior / Зомби воин				
Att bp	+3	**Xpc:**	3,23 (355)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Undead
Dex	13	**Spd:**	7	**Night vision**
Def bp	+1	**AC:**	220	Infection
Vit	22	**Hp:**	110	Critical damage
Wiz bp	+			
Spi bp	+1	**Mres:**		
C-dmg: 78—88 **fev+0, crit+6**				

Низшие вампиры

Ghoul / Вурдалак				
Att bp	+2	**Xpc:**	2,76 (276)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Undead
Dex	27	**Spd:**	8	**Night vision**
Def bp	+2	**AC:**	30	Vampirism
Vit	20	**Hp:**	100	
Wiz bp	+			
Spi bp	+1	**Mres:**		
C-dmg: 55—65 **vamp30%**				

Vampire / Упырь				
Att bp	+2	**Xpc:**	2,7 (351)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Undead
Dex	47	**Spd:**	10	**Night vision**
Def bp	+3	**AC:**	70	Vampirism
Vit	26	**Hp:**	130	
Wiz bp	+			
Spi bp	+1	**Mres:**		
C-dmg: 65—75 **vamp30%**				

Некроведьмы

Mavka / Мавка				
Att bp	+2	**Xpc:**	4,12 (309)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Undead
Dex	66	**Spd:**	11	**Night vision**
Def bp	+2	**AC:**	10	Poison
Vit	15	**Hp:**	75	
Wiz bp	+			
Spi bp	+2	**Mres:**		
C-dmg: 50—60 **poi+0**				

Banshee / Банши				
Att bp	+	**Xpc:**	4,21 (378)	**Features:**
Arc bp	+			Undead
Dex	26	**Spd:**	8	**Night vision**
Def bp	+2	**AC:**	40	I-dmg
Vit	18	**Hp:**	90	Range curse: shots = 2
Wiz bp	+2	**Rng:**	20	
Spi bp	+2	**Mres:**		
I-dmg: 40—50				

Burning witch / Горящая ведьма				
Att bp	+3	**Xpc:**	4,09 (429)	**Features:**
Arc bp	+			Undead
Dex	56	**Spd:**	10	**Night vision**
Def bp	+2	**AC:**	50	Fire ball (F-dmg): shots = 2
Vit	21	**Hp:**	105	
Wiz bp	+3	**Rng:**	20	
Spi bp	+2	**Mres:**		
C-dmg: 70—80				
F-dmg: 40—70 shots = 2				
(1d3+3)×10+(2d6-2)				

Shtriga / Штрига				
Att bp	+3	**Xpc:**	2,84 (340)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Undead
Dex	36	**Spd:**	9	**Night vision**
Def bp	+3	**AC:**	60	Vampirism
Vit	24	**Hp:**	120	
Wiz bp	+			
Spi bp	+2	**Mres:**		
C-dmg: 60—70 **vamp30%**				

ВЫСШАЯ НЕЖИТЬ

Проклятые воители

Cursed warrior / Проклятый воитель				
Att bp	+3	**Xpc:**	3,61 (541)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Undead
Dex	20	**Spd:**	8	**Night vision**
Def bp	+2	**AC:**	240	CL-dmg
Vit	30	**Hp:**	150	Critical damage and curse
Wiz bp	+			
Spi bp	+2	**Mres:**	10%	
C-dmg: 72—82 **crit and curse+6**				
CL-dmg: 64—74 **bp–3, crit and curse+6**				

Высшие вампиры

Old vampire / Старый вампир				
Att bp	+3	**Xpc:**	2,7 (499)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Undead
Dex	65	**Spd:**	11	Flying creature
Def bp	+3	**AC:**	90	**Night vision**
Vit	37	**Hp:**	185	Vampirism
Wiz bp	+			
Spi bp	+3	**Mres:**	10%	
C-dmg: 80—90 **vamp30%**				

Ancient vampire / Древний вампир				
Att bp	+4	**Xpc:**	2,64 (660)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Undead
Dex	104	**Spd:**	13	Flying creature
Def bp	+4	**AC:**	120	**Night vision**
Vit	50	**Hp:**	250	Vampirism
Wiz bp	+			
Spi bp	+4	**Mres:**	10%	
C-dmg: 105—115 **vamp30%**				

Некромаги

Lich / Лич				
Att bp	+	**Xpc:**	3,06 (918)	**Features:**
Arc bp	+			Undead
Dex	23	**Spd:**	8	**Night vision**
Def bp	+3	**AC:**	140	I-dmg
Vit	60	**Hp:**	300	Frost ball (T-dmg): shots = 5
Wiz bp	+4	**Rng:**	27	Summon mavka
Spi bp	+4	**Mres:**	30%	
I-dmg: 70—80				
T-dmg: 20—130 shots = 5				
(2d6×10)+(2d6-2)				

Necromancer / Некромант				
Att bp	+	**Xpc:**	3,53 (1235)	**Features:**
Arc bp	+			Undead
Dex	56	**Spd:**	10	**Night vision**
Def bp	+4	**AC:**	180	I-dmg
Vit	70	**Hp:**	350	Cryo ball (T-dmg): shots = 5
Wiz bp	+5	**Rng:**	27	Summon banshee
Spi bp	+4	**Mres:**	40%	
I-dmg: 90—100				
T-dmg: 30—190 shots = 5				
(3d6×10)+(2d6-2)				

Назгулы

Nazgul / Назгул				
Att bp	+4	**Xpc:**	3,62 (1448)	**Features:**
Arc bp	+			Undead
Dex	37	**Spd:**	9	**Night vision**
Def bp	+4	**AC:**	450	Critical damage
Vit	80	**Hp:**	400	Circular attack
Wiz bp	+4	**Rng:**	27	Range curse: shots = 1
Spi bp	+4	**Mres:**	30%	
C-dmg: 170—180 **crit+6, circular attack**				

ИСПОЛИНЫ

Onodrim / Онодрим				
Att bp	+3	**Xpc:**	5,63 (2815)	**Features:**
Arc bp	+			Big creature
Dex	24	**Spd:**	8	Elves friend
Def bp	+3	**AC:**	600	Daze
Vit	100	**Hp:**	500	Critical damage
Wiz bp	+3	**Rng:**	20	Fling attack
Spi bp	+3	**Mres:**	30%	Roots: shots = 4
C-dmg: 150—180 **crit+6, fling**				
(1d3+14)×10+(2d6-2)				

Giant arbalester / Великан арбалетчик				
Att bp	+3	**Xpc:**	3,78 (2079)	**Features:**
Arc bp	+3	**Rng:**	25	Big creature
Dex	50	**Spd:**	10	Fling attack
Def bp	+3	**AC:**	250	Gigantic crossbow (A-dmg): shots = 10
Vit	110	**Hp:**	550	
Wiz bp	+			
Spi bp	+3	**Mres:**	20%	
C-dmg: 145—175 **fling**				
(1d3+13)×10+(2d6+3)				
A-dmg: 80—110 shots = 10				
(1d3+7)×10+(2d6-2)				

Balrog / Балрог				
Att bp	+3	**Xpc:**	5,28 (3168)	**Features:**
Arc bp	+			Big creature
Dex	45	**Spd:**	10	Fire aura: F-dmg = 20—130 (all around)
Def bp	+3	**AC:**	250	(2d6×10)+(2d6-2)
Vit	120	**Hp:**	600	Lava ball (F-dmg): shots = 3
Wiz bp	+3	**Rng:**	20	
Spi bp	+3	**Mres:**	30%	
C-dmg: 160—190 **fire aura**				
(1d3+15)×10+(2d6-2)				
F-dmg: 30—190 shots = 3				
(3d6×10)+(2d6-2)				

Forest hydra / Лесная гидра				
Att bp	+3	**Xpc:**	4,35 (2827)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Big creature
Dex	30	**Spd:**	9	6–headed creature:
Def bp	+3	**AC:**	350	*550 hp — 650 hp = 6 голов/атак за ход*
Vit	130	**Hp:**	650	*450 hp — 549 hp = 5 голов/атак за ход*
Wiz bp	+			*350 hp — 449 hp = 4 головы/атаки за ход*
Spi bp	+3	**Mres:**	30%	*250 hp — 349 hp = 3 головы/атаки за ход*
C-dmg (урон одной головы): 135—165				*150 hp — 249 hp = 2 головы/атаки за ход*
(1d3+12)×10+(2d6+3)				*1 hp — 149 hp = 1 голова/атака за ход*

Phoenix / Феникс

Att bp	+4	Xpc:	3,34 (2338)	Features:
Arc bp	+	Rng:		Big creature
Dex	240	Spd:	20	Rebirth
Def bp	+3	AC:	200	Flying creature
Vit	140	Hp:	700	
Wiz bp	+			
Spi bp	+3	Mres:	30%	
C-dmg: 170—200				
(1d3+16)×10+(2d6-2)				

Giant / Великан

Att bp	+3	Xpc:	3,02 (2265)	Features:
Arc bp	+	Rng:		Big creature
Dex	25	Spd:	8	Frenzy
Def bp	+3	AC:	300	Fling attack
Vit	150	Hp:	750	
Wiz bp	+			
Spi bp	+3	Mres:	20%	
C-dmg: 175—205 **fling**				
(1d3+16)×10+(2d6+3)				

Wild mumakil / Дикий мумак

Att bp	+3	Xpc:	3 (2400)	Features:
Arc bp	+	Rng:		Big creature
Dex	40	Spd:	10	Frenzy
Def bp	+4	AC:	350	Fling attack
Vit	160	Hp:	800	
Wiz bp	+			
Spi bp	+3	Mres:	20%	
C-dmg: 165—195 **fling**				
(1d3+15)×10+(2d6+3)				

Swamp hydra / Лесная гидра

Att bp	+3	Xpc:	4,2 (3570)	Features:
Arc bp	+	Rng:		Big creature
Dex	21	Spd:	8	8–headed creature:
Def bp	+3	AC:	400	*750 hp — 850 hp = 8 голов/атак за ход*
Vit	170	Hp:	850	*650 hp — 749 hp = 7 голов/атак за ход*
Wiz bp	+			*550 hp — 649 hp = 6 голов/атак за ход*
Spi bp	+3	Mres:	30%	*450 hp — 549 hp = 5 голов/атак за ход*
C-dmg (урон одной головы): 140—170				*350 hp — 449 hp = 4 головы/атаки за ход*
(1d3+13)×10+(2d6-2)				*250 hp — 349 hp = 3 головы/атаки за ход*
				150 hp — 249 hp = 2 головы/атаки за ход
				1 hp — 149 hp = 1 голова/атака за ход

Red dragon / Красный дракон				
Att bp	+4	**Xpc:**	4,25 (3825)	**Features:**
Arc bp	+			Big creature
Dex	190	**Spd:**	17	Flying creature
Def bp	+3	**AC:**	450	Wide attack
Vit	180	**Hp:**	900	Lava blast (F-dmg 3×3): shots = 3
Wiz bp	+3	**Rng:**	27	
Spi bp	+3	**Mres:**	30%	
C-dmg: 190—220 **wide**				
(1d3+18)×10+(2d6-2)				
F-dmg 3×3: 30—190 shots = 3				
(3d6×10)+(2d6-2)				

Valaraukar / Валараукар				
Att bp	+4	**Xpc:**	4,68 (4446)	**Features:**
Arc bp	+			Big creature
Dex	74	**Spd:**	11	Fire aura: F-dmg = 20—130 (all around)
Def bp	+4	**AC:**	300	(2d6×10)+(2d6-2)
Vit	190	**Hp:**	950	Lava blast (F-dmg 3×3): shots = 4
Wiz bp	+4	**Rng:**	27	
Spi bp	+4	**Mres:**	30%	
C-dmg: 185—215 **fire aura**				
(1d3+17)×10+(2d6+3)				
F-dmg 3×3: 30—190 shots = 4				
(3d6×10)+(2d6-2)				

Uruloki / Урулоки				
Att bp	+5	**Xpc:**	4,63 (4630)	**Features:**
Arc bp	+			Big creature
Dex	63	**Spd:**	11	Wide attack
Def bp	+4	**AC:**	500	Chain lightning (E-dmg 3×3): shots = 3
Vit	200	**Hp:**	1000	Hypnosis: shots = 1
Wiz bp	+4	**Rng:**	27	
Spi bp	+4	**Mres:**	30%	
C-dmg: 210—240 **wide**				
(1d3+20)×10+(2d6-2)				
E-dmg 3×3: 30—190 shots = 3				
(3d6×10)+(2d6-2)				

Indricothere / Индрикотерий				
Att bp	+3	**Xpc:**	2,73 (3003)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Big creature
Dex	85	**Spd:**	12	
Def bp	+5	**AC:**	400	
Vit	220	**Hp:**	1100	
Wiz bp	+			
Spi bp	+3	**Mres:**	20%	
C-dmg: 180—210				
(1d3+17)×10+(2d6-2)				

Sea dragon / Морской змей

Att bp	+3	**Xpc:**	4,09 (4908)	**Features:**
Arc bp	+			Big creature
Dex	35	**Spd:**	9	Wide attack
Def bp	+4	**AC:**	550	Cryo blast (T-dmg 3×3): shots = 3
Vit	240	**Hp:**	1200	Panic: shots = 1
Wiz bp	+3	**Rng:**	27	
Spi bp	+3	**Mres:**	40%	
C-dmg: 230—260 **wide**				
(1d3+22)×10+(2d6-2)				
T-dmg 3×3: 30—190 shots = 3				
(3d6×10)+(2d6-2)				

Ermgor / Эрмгор

Att bp	+4	**Xpc:**	2,72 (3536)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Big creature
Dex	35	**Spd:**	9	**Night vision**
Def bp	+5	**AC:**	500	
Vit	260	**Hp:**	1300	
Wiz bp	+			
Spi bp	+3	**Mres:**	20%	
C-dmg: 220—250				
(1d3+21)×10+(2d6-2)				

Black dragon / Черный дракон

Att bp	+5	**Xpc:**	4,6 (6440)	**Features:**
Arc bp	+			Big creature
Dex	170	**Spd:**	16	Flying creature
Def bp	+5	**AC:**	600	Wide attack
Vit	280	**Hp:**	1400	Chain lightning (E-dmg 3×3): shots = 4
Wiz bp	+5	**Rng:**	27	Hypnosis: shots = 1
Spi bp	+5	**Mres:**	30%	Panic: shots = 1
C-dmg: 250—280 **wide**				
(1d3+24)×10+(2d6-2)				
E-dmg 3×3: 30—190 shots = 4				
(3d6×10)+(2d6-2)				

Spinosaurus / Спинозавр

Att bp	+3	**Xpc:**	2,73 (4095)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Big creature
Dex	80	**Spd:**	12	Critical damage
Def bp	+6	**AC:**	450	
Vit	300	**Hp:**	1500	
Wiz bp	+			
Spi bp	+3	**Mres:**	20%	
C-dmg: 200—230 **crit+6**				
(1d3+19)×10+(2d6-2)				

Silver dragon / Серебряный дракон				
Att bp	+6	**Xpc:**	4,9 (7840)	**Features:**
Arc bp	+			Big creature
Dex	150	**Spd:**	15	Flying creature
Def bp	+5	**AC:**	650	Critical damage
Vit	320	**Hp:**	1600	Wide attack
Wiz bp	+6	**Rng:**	27	Cryo storm (T-dmg 4×4): shots = 4
Spi bp	+5	**Mres:**	40%	Hypnosis: shots = 1
C-dmg: 270—300 **crit+6, wide**				Panic: shots = 1
(1d3+26)×10+(2d6-2)				
T-dmg 4×4: 30—190 shots = 4				
(3d6×10)+(2d6-2)				

Electron / Электрон				
Att bp	+5	**Xpc:**	4,08 (7344)	**Features:**
Arc bp	+			Big creature
Dex	110	**Spd:**	13	Critical damage
Def bp	+6	**AC:**	550	Nova (E-dmg 4×4): shots = 5
Vit	360	**Hp:**	1800	
Wiz bp	+6	**Rng:**	27	
Spi bp	+6	**Mres:**	50%	
C-dmg: 240—270 **crit+6**				
(1d3+23)×10+(2d6-2)				
E-dmg 4×4: 30—190 shots = 5				
(3d6×10)+(2d6-2)				

Gold dragon / Золотой дракон				
Att bp	+6	**Xpc:**	4,51 (9020)	**Features:**
Arc bp	+			Big creature
Dex	130	**Spd:**	14	Flying creature
Def bp	+6	**AC:**	700	Critical damage
Vit	400	**Hp:**	2000	Wide attack
Wiz bp	+6	**Rng:**	27	Napalm (F-dmg 4×4): shots = 5
Spi bp	+6	**Mres:**	50%	Hypnosis: shots = 1
C-dmg: 290—320 **crit+6, wide**				Panic: shots = 1
(1d3+28)×10+(2d6-2)				
F-dmg 4×4: 30—190 shots = 5				
(3d6×10)+(2d6-2)				

ПРИЗЫВАЕМЫЕ СУЩЕСТВА

Imp (statuette) / Бес (статуэтка)				
Att bp	+2	**Xpc:**	2,77 (124)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Summoned
Dex	34	**Spd:**	9	Critical damage
Def bp	+	**AC:**	40	Frenzy
Vit	9	**Hp:**	45	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 15—25 **crit+6**				

Griffin (statuette) / Грифон (статуэтка)				
Att bp	+1	**Xpc:**	2,18 (163)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Summoned
Dex	78	**Spd:**	11	Flying creature
Def bp	+	**AC:**	20	
Vit	15	**Hp:**	75	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 25—35				

Warg (statuette) / Варг (статуэтка)				
Att bp	+1	**Xpc:**	1,97 (167)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Summoned
Dex	89	**Spd:**	12	
Def bp	+	**AC:**	40	
Vit	14	**Hp:**	85	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 35—45				

Bear (statuette) / Медведь (статуэтка)				
Att bp	+2	**Xpc:**	2,23 (223)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Summoned
Dex	15	**Spd:**	7	Critical damage
Def bp	+1	**AC:**	40	
Vit	20	**Hp:**	100	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 45—55 **crit+6**				

Roc (statuette) / Рух (статуэтка)				
Att bp	+1	**Xpc:**	2,24 (257)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Summoned
Dex	105	**Spd:**	13	Flying creature
Def bp	+2	**AC:**	40	
Vit	23	**Hp:**	115	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 40—50				

Panther (statuette) / Пантера (статуэтка)				
Att bp	+3	**Xpc:**	3,48 (313)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Summoned
Dex	178	**Spd:**	16	**Night vision**
Def bp	+1	**AC:**	30	Critical damage
Vit	18	**Hp:**	90	
Wiz bp	+			
Spi bp	+	**Mres:**		
C-dmg: 55—65 **crit+6**				

Genie (ancient bottle) / Джинн (древняя бутылка)				
Att bp	+2	**Xpc:**	4,1 (451)	**Features:**
Arc bp	+			Summoned
Dex	40	**Spd:**	10	Flying creature
Def bp	+1	**AC:**	10	Electric shock (E-dmg): shots = 2
Vit	22	**Hp:**	110	
Wiz bp	+3	**Rng:**	20	
Spi bp	+2	**Mres:**	30%	
C-dmg: 60—70				
E-dmg: 40—70 shots = 2				
(1d3+3)×10+(2d6-2)				

Mavka (summoned) / Мавка (призванная)				
Att bp	+2	**Xpc:**	4,12 (309)	**Features:**
Arc bp	+	**Rng:**		Summoned
Dex	66	**Spd:**	11	Undead
Def bp	+2	**AC:**	10	**Night vision**
Vit	15	**Hp:**	75	Poison
Wiz bp	+			
Spi bp	+2	**Mres:**		
C-dmg: 50—60 **poi+0**				

Banshee (summoned) / Банши (призванная)				
Att bp	+	**Xpc:**	4,21 (378)	**Features:**
Arc bp	+			Summoned
Dex	26	**Spd:**	8	Undead
Def bp	+2	**AC:**	40	**Night vision**
Vit	18	**Hp:**	90	I-dmg
Wiz bp	+2	**Rng:**	20	Range curse: shots = 2
Spi bp	+2	**Mres:**		
I-dmg: 40—50				

Реестр Темпов Развития

СОДЕРЖАНИЕ РЕЕСТРА:

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 208

- ЛЕВЕЛ АП И PTD 208
- ТЕМП РАЗВИТИЯ 208
- ЗАПИСЬ ОПЫТА И РАСЧЕТ ПРИБАВКИ 208

ТЕМП РАЗВИТИЯ: ОЧЕНЬ БЫСТРЫЙ (+50) 209

ТЕМП РАЗВИТИЯ: БЫСТРЫЙ (+100) 210

ТЕМП РАЗВИТИЯ: СРЕДНИЙ (+150) 211

ТЕМП РАЗВИТИЯ: МЕДЛЕННЫЙ (+200) 212

ТЕМП РАЗВИТИЯ: ОЧЕНЬ МЕДЛЕННЫЙ (+300) 213

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

См. Книгу Базовых Правил, §4.2

Левел ап и PTD

См. Книгу Базовых Правил, §4.2.1

Темп развития

См. Книгу Базовых Правил, §4.2.2

Запись опыта и расчет прибавки

См. Книгу Базовых Правил, §4.2.3

ТЕМП РАЗВИТИЯ: ОЧЕНЬ БЫСТРЫЙ (+50)

LVL	XP	L. UP	(+прибавка)	PTD
1	0	50	+50	×
2	50	100	+100	+5
3	100	200	+150	+5
4	200	350	+200	+5
5	350	550	+250	+5
6	550	800	+300	+5
7	800	1100	+350	+5
8	1100	1450	+400	+5
9	1450	1850	+450	+5
10	1850	2300	+500	+5
11	2300	2800	+550	+4
12	2800	3350	+600	+4
13	3350	3950	+650	+4
14	3950	4600	+700	+4
15	4600	5300	+750	+4
16	5300	6050	+800	+4
17	6050	6850	+850	+4
18	6850	7700	+900	+4
19	7700	8600	+950	+4
20	8600	9550	+1000	+4
21	9550	10550	+1050	+3
22	10550	11600	+1100	+3
23	11600	12700	+1150	+3
24	12700	13850	+1200	+3
25	13850	15050	+1250	+3
26	15050	16300	+1300	+3
27	16300	17600	+1350	+3
28	17600	18950	+1400	+3
29	18950	20350	+1450	+3
30	20350	21800	+1500	+3
31	21800	23300	+1550	+2
32	23300	24850	+1600	+2
33	24850	26450	+1650	+2
34	26450	28100	+1700	+2
35	28100	29800	+1750	+2
36	29800	31550	+1800	+2
37	31550	33350	+1850	+2
38	33350	35200	+1900	+2
39	35200	37100	+1950	+2
40	37100	39050	+2000	+2
41	39050	41050	+2050	+1
42	41050	43100	+2100	+1
43	43100	45200	+2150	+1
44	45200	47350	+2200	+1
45	47350	49550	+2250	+1
46	49550	51800	+2300	+1
47	51800	54100	+2350	+1
48	54100	56450	+2400	+1
49	56450	58850	×	+1
50	58850	×	×	+5

ТЕМП РАЗВИТИЯ: БЫСТРЫЙ (+100)

LVL	XP	L. UP	(+прибавка)	PTD
1	0	100	+100	×
2	100	200	+200	+5
3	200	400	+300	+5
4	400	700	+400	+5
5	700	1100	+500	+5
6	1100	1600	+600	+5
7	1600	2200	+700	+5
8	2200	2900	+800	+5
9	2900	3700	+900	+5
10	3700	4600	+1000	+5
11	4600	5600	+1100	+4
12	5600	6700	+1200	+4
13	6700	7900	+1300	+4
14	7900	9200	+1400	+4
15	9200	10600	+1500	+4
16	10600	12100	+1600	+4
17	12100	13700	+1700	+4
18	13700	15400	+1800	+4
19	15400	17200	+1900	+4
20	17200	19100	+2000	+4
21	19100	21100	+2100	+3
22	21100	23200	+2200	+3
23	23200	25400	+2300	+3
24	25400	27700	+2400	+3
25	27700	30100	+2500	+3
26	30100	32600	+2600	+3
27	32600	35200	+2700	+3
28	35200	37900	+2800	+3
29	37900	40700	+2900	+3
30	40700	43600	+3000	+3
31	43600	46600	+3100	+2
32	46600	49700	+3200	+2
33	49700	52900	+3300	+2
34	52900	56200	+3400	+2
35	56200	59600	+3500	+2
36	59600	63100	+3600	+2
37	63100	66700	+3700	+2
38	66700	70400	+3800	+2
39	70400	74200	+3900	+2
40	74200	78100	+4000	+2
41	78100	82100	+4100	+1
42	82100	86200	+4200	+1
43	86200	90400	+4300	+1
44	90400	94700	+4400	+1
45	94700	99100	+4500	+1
46	99100	103600	+4600	+1
47	103600	108200	+4700	+1
48	108200	112900	+4800	+1
49	112900	117700	×	+1
50	117700	×	×	+5

ТЕМП РАЗВИТИЯ: СРЕДНИЙ (+150)

LVL	XP	L. UP	(+прибавка)	PTD
1	0	150	+150	×
2	150	300	+300	+5
3	300	600	+450	+5
4	600	1050	+600	+5
5	1050	1650	+750	+5
6	1650	2400	+900	+5
7	2400	3300	+1050	+5
8	3300	4350	+1200	+5
9	4350	5550	+1350	+5
10	5550	6900	+1500	+5
11	6900	8400	+1650	+4
12	8400	10050	+1800	+4
13	10050	11850	+1950	+4
14	11850	13800	+2100	+4
15	13800	15900	+2250	+4
16	15900	18150	+2400	+4
17	18150	20550	+2550	+4
18	20550	23100	+2700	+4
19	23100	25800	+2850	+4
20	25800	28650	+3000	+4
21	28650	31650	+3150	+3
22	31650	34800	+3300	+3
23	34800	38100	+3450	+3
24	38100	41550	+3600	+3
25	41550	45100	+3750	+3
26	45100	48900	+3900	+3
27	48900	52800	+4050	+3
28	52800	56850	+4200	+3
29	56850	61050	+4350	+3
30	61050	65400	+4500	+3
31	65400	69900	+4650	+2
32	69900	74550	+4800	+2
33	74550	79350	+4950	+2
34	79350	84300	+5100	+2
35	84300	89400	+5250	+2
36	89400	94650	+5400	+2
37	94650	100050	+5550	+2
38	100050	105600	+5700	+2
39	105600	111300	+5850	+2
40	111300	117150	+6000	+2
41	117150	123150	+6150	+1
42	123150	129300	+6300	+1
43	129300	135600	+6450	+1
44	135600	142050	+6600	+1
45	142050	148650	+6750	+1
46	148650	155400	+6900	+1
47	155400	162300	+7050	+1
48	162300	169350	+7200	+1
49	169350	176550	×	+1
50	176550	×	×	+5

ТЕМП РАЗВИТИЯ: МЕДЛЕННЫЙ (+200)

LVL	XP	L. UP	(+прибавка)	PTD
1	0	200	+200	×
2	200	400	+400	+5
3	400	800	+600	+5
4	800	1400	+800	+5
5	1400	2200	+1000	+5
6	2200	3200	+1200	+5
7	3200	4400	+1400	+5
8	4400	5800	+1600	+5
9	5800	7400	+1800	+5
10	7400	9200	+2000	+5
11	9200	11200	+2200	+4
12	11200	13400	+2400	+4
13	13400	15800	+2600	+4
14	15800	18400	+2800	+4
15	18400	21200	+3000	+4
16	21200	24200	+3200	+4
17	24200	27400	+3400	+4
18	27400	30800	+3600	+4
19	30800	34400	+3800	+4
20	34400	38200	+4000	+4
21	38200	42200	+4200	+3
22	42200	46400	+4400	+3
23	46400	50800	+4600	+3
24	50800	55400	+4800	+3
25	55400	60200	+5000	+3
26	60200	65200	+5200	+3
27	65200	70400	+5400	+3
28	70400	75800	+5600	+3
29	75800	81400	+5800	+3
30	81400	87200	+6000	+3
31	87200	93200	+6200	+2
32	93200	99400	+6400	+2
33	99400	105800	+6600	+2
34	105800	112400	+6800	+2
35	112400	119200	+7000	+2
36	119200	126200	+7200	+2
37	126200	133400	+7400	+2
38	133400	140800	+7600	+2
39	140800	148400	+7800	+2
40	148400	156200	+8000	+2
41	156200	164200	+8200	+1
42	164200	172400	+8400	+1
43	172400	180800	+8600	+1
44	180800	189400	+8800	+1
45	189400	198200	+9000	+1
46	198200	207200	+9200	+1
47	207200	216400	+9400	+1
48	216400	225800	+9600	+1
49	225800	235400	×	+1
50	235400	×	×	+5

ТЕМП РАЗВИТИЯ: ОЧЕНЬ МЕДЛЕННЫЙ (+300)

LVL	XP	L. UP	(+прибавка)	PTD
1	0	300	+300	×
2	300	600	+600	+5
3	600	1200	+900	+5
4	1200	2100	+1200	+5
5	2100	3300	+1500	+5
6	3300	4800	+1800	+5
7	4800	6600	+2100	+5
8	6600	8700	+2400	+5
9	8700	11100	+2700	+5
10	11100	13800	+3000	+5
11	13800	16800	+3300	+4
12	16800	20100	+3600	+4
13	20100	23700	+3900	+4
14	23700	27600	+4200	+4
15	27600	31800	+4500	+4
16	31800	36300	+4800	+4
17	36300	41100	+5100	+4
18	41100	46200	+5400	+4
19	46200	51600	+5700	+4
20	51600	57300	+6000	+4
21	57300	63300	+6300	+3
22	63300	69600	+6600	+3
23	69600	76200	+6900	+3
24	76200	83100	+7200	+3
25	83100	90300	+7500	+3
26	90300	97800	+7800	+3
27	97800	105600	+8100	+3
28	105600	113700	+8400	+3
29	113700	122100	+8700	+3
30	122100	130800	+9000	+3
31	130800	139800	+9300	+2
32	139800	149100	+9600	+2
33	149100	158700	+9900	+2
34	158700	168600	+10200	+2
35	168600	178800	+10500	+2
36	178800	189300	+10800	+2
37	189300	200100	+11100	+2
38	200100	211200	+11400	+2
39	211200	222600	+11700	+2
40	222600	234300	+12000	+2
41	234300	246300	+12300	+1
42	246300	258600	+12600	+1
43	258600	271200	+12900	+1
44	271200	284100	+13200	+1
45	284100	297300	+13500	+1
46	297300	310800	+13800	+1
47	310800	324600	+14100	+1
48	324600	338700	+14400	+1
49	338700	353100	×	+1
50	353100	×	×	+5

Реестр Умений

СОДЕРЖАНИЕ РЕЕСТРА:

- ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 215
  - СТУПЕНИ РАЗВИТИЯ СКИЛЛА 215
  - РАЗВИТИЕ УМЕНИЙ 215
  - СЛОТЫ УМЕНИЙ 215
  - ИЗУЧЕНИЕ УМЕНИЙ 215
  - ЗАНЯТИЯ В РАЗВИВАЮЩИХ СТРОЕНИЯХ (ШКОЛАХ) 215
  - ПРИОСТАНОВКА ЗАНЯТИЙ 216
- БОЕВЫЕ УМЕНИЯ 217
  - BLADE MASTER / МАСТЕР МЕЧА 217
  - DRUB MASTER / МАСТЕР УДАРНОГО ОРУЖИЯ 218
  - HACKING WEAPON MASTER / МАСТЕР РУБЯЩЕГО ОРУЖИЯ 219
  - POLEARM MASTER / МАСТЕР ДРЕВКОВОГО ОРУЖИЯ 220
  - WOOD WEAPON MASTER / МАСТЕР ДЕРЕВЯННОГО ОРУЖИЯ 221
  - ARCHERY MASTER / МАСТЕР СТРЕЛЬБЫ 222
  - SHIELD MASTER / МАСТЕР ЩИТА 223
- ВЕРХОВЫЕ УМЕНИЯ 224
  - HORSE RIDER / КОННЫЙ НАЕЗДНИК 224
  - WARG RIDER / НАЕЗДНИК НА ВАРГАХ 225
  - ELEPHANT RIDER / НАЕЗДНИК НА СЛОНАХ 226
  - FLYING RIDER / ЛЕТАЮЩИЙ ВСАДНИК 226
- ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ УМЕНИЯ 227
  - CHARISMA / ХАРИЗМА 227
  - SURVIVING / ВЫЖИВАНИЕ 228
  - EXPERT / ЗНАТОК 229
  - MAGIC AURA / МАГИЧЕКАЯ АУРА 229
  - EDUCABILITY / ОБУЧАЕМОСТЬ 229
  - NIGHT VISION / НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ 230
  - CONCENTRATION / КОНЦЕНТРАЦИЯ 230
- СПЕЦИАЛЬНЫЕ УМЕНИЯ 231
  - LEADER / ЛИДЕР 231
  - PATHFINDER / СЛЕДОПЫТ 236
  - BURGLAR / ВЗЛОМЩИК 237
  - TAMER / УКРОТИТЕЛЬ 238
  - HUNTER / ОХОТНИК 239
  - HEALER / ЦЕЛИТЕЛЬ 240
  - SINGER / ПЕВЕЦ 240

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

См. Книгу Базовых Правил, §4.4

Ступени развития скилла

См. Книгу Базовых Правил, §4.4.1

Развитие умений

См. Книгу Базовых Правил, §4.4.2

Слоты умений

См. Книгу Базовых Правил, §4.4.3

Изучение умений

Умения изучаются в различных строениях населенных локаций. На изучение какого-либо умения персонажу придется потратить несколько дней. Точное количество дней, требуемое на изучение скилла, заранее неизвестно и определяется броском. Этот бросок совершается не в начале обучения, а *по истечении указанного количества дней.*

Стандартный срок обучения умению = 6 дней+1d6 дополнительных дней. Бросок совершается *в конце 6-го дня обучения*. Если в результате этого броска выпадет 1, то умение будет изучено в конце следующего дня (итого 7 дней). Если выпадет 2, то на изучение умения персонажу придется потратить еще два дня (итого 8 дней). И так далее.

Процесс обучения скиллу обозначается в игровом логе следующим образом: «Название умения LD#» (от англ. «learning day»), где # = текущий день изучения умения.

Пример: «Leader LD4» = идет четвертый день изучения умения Leader.

Изучать умение можно только в состоянии Good! День обучения отнимает 4 визит-поинта (−4 V). Таким образом, если персонаж обучается умению, из всего дневного «запаса» шагов передвижения у него будет оставаться только *спец-посещение* (SV), которым можно воспользоваться либо утром (до учебы), либо вечером (после учебы).

Обычно в стоимость обучения входит ночевка в строении в учебные дни, кроме последнего дня обучения. Питание за свой счет. По этой причине персонажу следует заранее запастись необходимым количеством еды или покупать ее, используя *спец-посещение,* чтобы обучение не прервалось из-за состояния Hungry.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

Занятия в развивающих строениях (школах)

Значения умений могут быть повышены в развивающих строениях — ***школах***. На прохождение курса по развитию умения персонажу придется потратить несколько дней. Точное количество дней, требуемое на прохождение курса, заранее неизвестно и определяется броском. Этот бросок совершается не в начале обучения, а *по истечении указанного количества дней*. По завершении курса натуральное значение развиваемого умения повышается на ***4 единицы***.

Стандартный срок прохождения курса = 4 дня+1d6 дополнительных дней. Бросок совершается *в конце 4-го дня обучения*. Если в результате этого броска выпадет 1, то курс будет пройден в конце следующего дня (итого 5 дней). Если выпадет 2, то на прохождение курса персонажу придется потратить еще два дня (итого 6 дней). И так далее.

Занятия в школе обозначаются в игровом логе следующим образом: «Название умения TD#» (от англ. «training day»), где # = текущий день занятий.

Пример: «Blade master TD7» = идет седьмой день занятий в школе по развитию умения Blade master.

Заниматься в развивающих строениях можно только в состоянии Good! День занятий отнимает 4 визит-поинта (−4 V). Таким образом, если персонаж занимается в школе, из всего дневного «запаса» шагов передвижения у него будет оставаться только *спец-посещение* (SV), которым можно воспользоваться либо утром (до учебы), либо вечером (после учебы).

Обычно в стоимость курса входит ночевка в строении в учебные дни, кроме последнего дня обучения. Питание за свой счет. По этой причине персонажу следует заранее запастись необходимым количеством еды или покупать ее, используя *спец-посещение*, чтобы обучение не прервалось из-за состояния Hungry.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний [с. 141].

Пройти курс повышения в одном конкретном строении персонаж может лишь единожды, поэтому по каждому персонажу Мастер должен вести статистику пройденных курсов (чтобы персонаж не прошел курс в одном строении несколько раз).

Для записи отметок о пройденных героем курсах используется специальная Карточка — Стат-лист. Первые восемь строк нижней половины Стат-листа используются для отметок о прохождении школ. В левой части строки записывается название умения (в соответствии с номером умения на Карточке Героя), либо название школы. В правой части строки записываются координаты (город+адрес) пройденных по данному умению школ. Обычно в городах не бывает двух одинаковых развивающих строений, поэтому в большинстве случаев для отметки о прохождении школы достаточно указать только город, в котором она находится.

Пример: «Burglar Веселые Кексы, Сухой Острог». Такая запись в Стат-листе будет означать, что персонаж окончил школу воров (повышает умение Burglar) в двух городах — в Веселых кексах и в Сухом Остроге.

Помимо героя проходить развивающие курсы способны и служители. Отметки о прохождении курсов служителем делаются прямо в Карточке Служителя в соответствующем пункте, который расположен под слотами умений.

Приостановка занятий

Персонаж может прервать обучение умению/прохождение курса, а затем вернуться и доучиться оставшееся количество дней. Продолжить обучение можно только *в том же самом строении*, в котором оно и было начато! Если персонаж прерывает обучение скиллу, то в слоте умения необходимо сделать соответствующую запись. Если персонаж прерывает прохождение курса в школе, то отметку об этом следует сделать в Стат-листе.

Пример: «Horse rider LD5 (Зеленая Гавань)». Такая запись в слоте умения будет означать, что персонаж проучился умению Horse rider 5 дней. Он еще не совершал бросок определения точного количества дней обучения, и сможет продолжить обучение в конюшне города Зеленая Гавань в любой момент, начиная с 6-го дня занятий.

«Healer Зеленая Гавань TD 8/11». Такая запись в Стат-листе будет означать, что персонаж проучился в школе целителей (повышает умение Healer) города Зеленая Гавань 8 дней из полагающихся 11. Он сможет продолжить обучение в этом строении в любой момент, начиная с 9-го дня занятий.

БОЕВЫЕ УМЕНИЯ

Боевые умения повышают эффективность применения различного оружия, а также щитов, и наделяют сапа дополнительными боевыми способностями.

Blade master / Мастер меча

Где изучить: военная академия
Где развивать: клинкового оружия
Умение повышает эффективность применения клинкового оружия.

Информацию об оружии можно найти в Реестре Оружия [с. 76].

Ступени развития умения	
0	Повышает *натуральное* значение Attack на 4.
6	1) При условии, что сап достиг *3-го уровня*, открывает четвертый модификатор (m4) расчета B-dmg (урон одноручным клинковым оружием, наносимый сильной рукой). **m4** = LVL сапа –2. 2) Открывает четвертый модификатор (m4) расчета BT-dmg (урон двуручным клинковым оружием). **m4** = LVL сапа. *Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].*
12	1) При использовании *клинкового оружия* дает 1 атакующий бонус-поинт (Att bp). Этот бонус-поинт ***распространяется только на удары, наносимые клинковым оружием!*** Он не учитывается при совершении атаки оружием ближнего боя другой категории, при нанесении удара щитом (S-dmg), а также в рукопашном бою (N-dmg). 2) В Боевом Режиме позволяет переключаться между стреляющим оружием и *двуручным* клинковым оружием (и наоборот) без затраты хода.
18	Наделяет способностью наносить *критические повреждения* клинковым оружием: критический урон наносится, если разница итоговых чисел атаки/отражения атаки = не менее 6. При критическом повреждении *наносимый урон* (до AC!) увеличивается на ((2d6—1)×10)%. Способность наносить критические повреждения обозначается следующей меткой: ***crit+6***.
24	1) Позволяет держать в слабой руке одноручное клинковое оружие и наносить этим оружием BL-dmg. Это открывает возможность совершать два удара за ход: оружием в сильной руке и оружием (одноручным клинковым) в слабой руке. Удары можно наносить по любым соседним клеткам и в любой последовательности. Слабой рукой также можно нанести *критические повреждения*. Атака слабой рукой совершается с учетом атакующих бонус-поинтов –3. Это обозначается следующей меткой: ***bp–3***. Смена двух одноручных оружий на стреляющее оружие (или обратно) совершается без затраты хода. 2) Увеличивает вероятность нанесения критического повреждения двуручным клинковым оружием: критическое повреждение двуручным клинком наносится, если разница итоговых чисел атаки/отражения атаки = не менее 4 (вместо обычных шести). Эта способность обозначается следующей меткой: ***crit+4***. *Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].*

Drub master / Мастер ударного оружия

Где изучить: военная академия
Где развивать: школы ударного оружия
Умение повышает эффективность применения ударного оружия.

Информацию об оружии можно найти в Реестре Оружия [с. 76].

Ступени развития умения	
0	Повышает *натуральное* значение Attack на 2 и Strength на 2.
6	При условии, что сап достиг *2-го уровня*, открывает четвертый модификатор (m4) расчета D-dmg (урон ударным оружием, наносимый сильной рукой). **m4** = LVL сапа –1. *Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].*
12	При использовании *ударного оружия* дает 1 атакующий бонус-поинт (Att bp). Этот бонус-поинт ***распространяется только на удары, наносимые ударным оружием!*** Он не учитывается при совершении атаки оружием ближнего боя другой категории, при нанесении удара щитом (S-dmg), а также в рукопашном бою (N-dmg).
18	Наделяет способностью наносить *критические повреждения* ударным оружием: критический урон наносится, если разница итоговых чисел атаки/отражения атаки = не менее 6. При критическом повреждении *наносимый урон* (до AC!) увеличивается на ((2d6—1)×10)%. Способность наносить критические повреждения обозначается следующей меткой: ***crit+6***.
24	Позволяет держать в слабой руке ударное оружие и наносить этим оружием DL-dmg. Это открывает возможность совершать два удара за ход: оружием в сильной руке и оружием (ударным) в слабой руке. Удары можно наносить по любым соседним клеткам и в любой последовательности. Слабой рукой также можно нанести *критические повреждения*. Атака слабой рукой совершается с учетом атакующих бонус-поинтов –3. Это обозначается следующей меткой: ***bp–3***. Смена двух одноручных оружий на стреляющее оружие (или обратно) совершается без затраты хода. *Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].*

Hacking weapon master / Мастер рубящего оружия

Где изучить: военная академия
Где развивать: школы рубящего оружия
Умение повышает эффективность применения рубящего оружия.

ℹ *Информацию об оружии можно найти в Реестре Оружия [с. 76].*

Ступени развития умения	
0	Повышает *натуральное* значение Strength на 4.
6	Открывает четвертый модификатор (m4) расчета H-dmg (урон рубящим оружием). **m4** = LVL сапа. ℹ *Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].*
12	1) При использовании *рубящего оружия* дает 1 атакующий бонус-поинт (Att bp). Этот бонус-поинт ***распространяется только на удары, наносимые рубящим оружием!*** Он не учитывается при совершении атаки в рукопашном бою (N-dmg). 2) В Боевом Режиме позволяет переключаться между стреляющим оружием и рубящим оружием (и наоборот) без затраты хода.
18	Наделяет способностью наносить *критические повреждения* рубящим оружием: критический урон наносится, если разница итоговых чисел атаки/отражения атаки = не менее 6. При критическом повреждении *наносимый урон* (до AC!) увеличивается на ((2d6—1)×10)%. Способность наносить критические повреждения обозначается следующей меткой: ***crit+6***.
24	Наделяет способностью совершать рубящим оружием *круговую атаку*. Круговой удар проходит по всем соседним клеткам и может нанести урон любым находящимся на них существам (включая союзников). Чтобы совершить круговую атаку, необходимо заявить о ее нанесении *до броска атаки*, а затем выбрать начальную цель круговой атаки и направление движения удара (по часовой стрелке или против часовой стрелки). Независимо от количества существ, находящихся вокруг атакующего, при круговой атаке совершается только один бросок проверки попадания. Начальная цель совершает попытку уклонения от удара, исходя из полученного числа попадания. Но для каждого следующего существа в зоне поражения число попадания снижается на 2. Все существа, попадающие в зону круговой атаки (включая союзников), совершают собственный бросок на отражение удара. Урон вычисляется для каждого пострадавшего индивидуально. Атака прекращается, если: • наносит урон трем существам (после третьего попадания); • проходит полный круг. Способность совершать круговую атаку обозначается следующей меткой: ***circular attack***.

Polearm master / Мастер древкового оружия

Где изучить: военная академия
Где развивать: школы древкового оружия
Умение повышает эффективность применения древкового оружия.

Информацию об оружии можно найти в Реестре Оружия [с. 76].

Ступени развития умения	
0	Повышает *натуральное* значение Attack на 2 и Dexterity на 2.
6	При условии, что сап достиг *3-го уровня*, открывает четвертый модификатор (m4) расчета P-dmg (урон древковым оружием). **m4** = LVL сапа –2. *Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].*
12	1) При использовании *древкового оружия* дает 1 атакующий бонус-поинт (Att bp). Этот бонус-поинт ***распространяется только на удары, наносимые древковым оружием!*** Он не учитывается при нанесении удара щитом (S-dmg), а также в рукопашном бою (N-dmg). 2) В Боевом Режиме позволяет переключаться между стреляющим оружием и древковым оружием (и наоборот) без затраты хода.
18	1) Наделяет способностью наносить *критические повреждения* древковым оружием: критический урон наносится, если разница итоговых чисел атаки/отражения атаки = не менее 6. При критическом повреждении *наносимый урон* (до АС!) увеличивается на ((2d6—1)×10)%. Способность наносить критические повреждения обозначается следующей меткой: ***crit+6***. 2) Позволяет драться древковым оружием, используя только сильную руку. Это открывает доступ к слоту 2 и освобождает слабую руку для щита, одноручного клинкового (при умении Blade master 24) или ударного (при умении Drub master 24) оружия.
24	1) Увеличивает вероятность нанесения критического повреждения древковым оружием: критическое повреждение древковым оружием наносится, если разница итоговых чисел атаки/отражения атаки = не менее 4 (вместо обычных шести). 2) Наделяет способностью пробивать броню соперника: при любом попадании древковым оружием по врагу учитывается только половина его класса брони. Эти способности обозначаются следующей меткой: ***crit+4, −50%AC***

Wood weapon master / Мастер деревянного оружия

Где изучить: военная академия
Где развивать: школы деревянного оружия
Умение повышает эффективность применения деревянного оружия.

Информацию об оружии можно найти в Реестре Оружия [с. 76].

Ступени развития умения	
0	Повышает *натуральное* значение Dexterity на 4.
6	При условии, что сап достиг *4-го уровня*, открывает четвертый модификатор (m4) расчета W-dmg (урон деревянным оружием). **m4** = LVL сапа –3. *Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].*
12	1) При использовании *деревянного оружия* дает 1 атакующий бонус-поинт (Att bp). Этот бонус-поинт ***распространяется только на удары, наносимые древковым оружием!*** Он не учитывается при совершении атаки в рукопашном бою (N-dmg). 2) В Боевом Режиме позволяет переключаться между стреляющим оружием и деревянным оружием (и наоборот) без затраты хода.
18	1) Наделяет способностью наносить *критические повреждения* деревянным оружием: критический урон наносится, если разница итоговых чисел атаки/отражения атаки = не менее 6. При критическом повреждении *наносимый урон* (до AC!) увеличивается на ((2d6—1)×10)%. Способность наносить критические повреждения обозначается следующей меткой: ***crit+6***. 2) При использовании *деревянного оружия* понижает вероятность получения *критических повреждений*: разница итоговых чисел атаки/отражения атаки должна быть ***на один больше обычного.*** Например, если существо обладает способностью crit+6, то для нанесения критического урона сапу с умением Wood weapon master 18, разница итоговых чисел атаки/отражения атаки должна быть не менее 7. Эта способность обозначается следующей меткой: ***anticrit+1***.
24	1) При использовании *деревянного оружия* дает 1 защитный бонус-поинт (Def bp). 2) При использовании *деревянного оружия* понижает вероятность получения *критических повреждений*: разница итоговых чисел атаки/отражения атаки должна быть ***на два больше обычного.*** Например, если существо обладает способностью crit+4, то для нанесения критического урона сапу с умением Wood weapon master 24, разница итоговых чисел атаки/отражения атаки должна быть не менее 6. Эта способность обозначается следующей меткой: ***anticrit+2***.

Archery master / Мастер стрельбы

Где изучить: военная академия
Где развивать: школы стреляющего оружия
Умение повышает эффективность применения стреляющего оружия.

Информацию об оружии можно найти в Реестре Оружия [с. 76].

Ступени развития умения	
0	Повышает *натуральное* значение Archery на 4.
6	1) При условии, что сап достиг *4-го уровня*, открывает четвертый модификатор (m4) расчета A-dmg (урон стреляющим оружием). **m4** = LVL сапа –3. 2) Повышает значение Range на 3. *Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].*
12	При использовании *стреляющего оружия* дает 1 стрелковый бонус-поинт (Arc bp).
18	Наделяет способностью наносить *критические повреждения* стреляющим оружием: критический урон наносится, если разница итоговых чисел атаки/отражения атаки = не менее 6. При критическом повреждении *наносимый урон* (до AC!) увеличивается на ((2d6—1)×10)%. Способность наносить критические повреждения обозначается следующей меткой: ***crit+6***.
24	1) Позволяет совершать *второй выстрел за ход* и наносить A2-dmg. Выстрел A2-dmg можно совершить по любой цели в пределах Range, но только после выстрела A-dmg (нельзя нанести сначала A2-dmg, а потом A-dmg). Вторым выстрелом также возможно нанести *критические повреждения*. Второй выстрел совершается с учетом стрелковых бонус-поинтов –3. Это обозначается следующей меткой: ***bp–3*** 2) Позволяет стрелять в упор и наносить A-dmg врагу, стоящему на соседней клетке. Если вражеское существо погибает в результате выстрела в упор, и на соседних клетках не оказывается других врагов, персонаж получает возможность совершить в этот ход второй выстрел (A2-dmg). *Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].*

Shield master / Мастер щита

Где изучить: военная академия
Где развивать: школы щита
Умение повышает эффективность применения щита.

Информацию о щитах можно найти в Реестре Амуниции [с. 21].

Ступени развития умения	
0	Повышает *натуральное* значение Defence на 4.
6	1) При использовании *щита* наделяет особой защитой от дальних атак: при получении урона A-dmg, A2-dmg и R-dmg срабатывает удвоенный AC! 2) При использовании *щита* наделяет особой защитой от огненного урона: при получении урона F-dmg срабатывает не половина AC, а полный AC! Эти способности обозначаются следующей меткой: +***ARF***. *Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].*
12	Наделяет способностью использовать щит как средство атаки и наносить щитом S-dmg. Это открывает возможность совершать два удара за ход: удар оружием и удар щитом. Удары можно наносить по любым соседним клеткам и в любой последовательности. Атака щитом совершается с учетом атакующих бонус-поинтов –3. Это обозначается следующей меткой: ***bp–3***. *Информацию о расчете урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].*
18	При использовании *щита* понижает вероятность получения *критических повреждений*: разница итоговых чисел атаки/отражения атаки должна быть ***на один больше обычного***. Например, если существо обладает способностью crit+6, то для нанесения критического урона сапу с умением Shield master 18, разница итоговых чисел атаки/отражения атаки должна быть не менее 7. Эта способность обозначается следующей меткой: ***anticrit+1***.
24	1) При использовании *щита* дает 1 защитный бонус-поинт (Def bp). 2) При использовании *щита* понижает вероятность получения *критических повреждений*: разница итоговых чисел атаки/отражения атаки должна быть ***на два больше обычного***. Например, если существо обладает способностью crit+4, то для нанесения критического урона сапу с умением Shield master 24, разница итоговых чисел атаки/отражения атаки должна быть не менее 6. Эта способность обозначается следующей меткой: ***anticrit+2***.

ВЕРХОВЫЕ УМЕНИЯ

Верховые умения позволяют использовать соответствующих животных для верховой езды, сражений верхом, а также в качестве отдельных боевых единиц. К верховым животным относятся существа со способностью Riding animal. Чтобы иметь возможность сражаться верхом, соответствующее верховое умение должно быть развито до 12. ***При сражении верхом можно применять любое оружие ближнего боя, а также щит*** (включая удар щитом (S-dmg))***, но невозможно применять стреляющее оружие*** (наносить A-dmg и A2-dmg)! Сап, обладающий умением Blade master 24 или Drub master 24, не может во время сражения в седле пользоваться оружием в слабой руке (наносить BL-dmg или DL-dmg соответственно). Чтобы снять это ограничение, он должен развить свое верховое умение до 18.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона [с. 242].

Если верховое животное является еще и боевым (обладает способностью ***Battle animal***), то его можно использовать в сражении как отдельную боевую единицу. При переходе в Боевой Режим хозяин животного выбирает один из вариантов:

- животное не участвует в бою, остается в недосягаемости для врагов и ожидает завершения сражения на безопасном расстоянии (при побеге с поля боя персонаж сразу встречается с оставленным животным);
- животное выставляется на поле в качестве отдельной боевой единицы (только если оно обладает способностью Battle animal);
- хозяин вступает в сражение верхом на животном (только если значение умения позволяет сражаться верхом).

Персонаж может владеть любым количеством животных, но при этом ***одно верховое умение дает возможность использовать в сражении только одно соответствующее животное*** — либо в качестве верхового, либо в качестве боевого (если оно обладает способностью Battle animal). Остальные животные не будут участвовать в бою и останутся в недосягаемости для врагов ожидать завершения сражения. Для управления несколькими боевыми животными персонажу придется изучить умение Tamer (специальные умения).

Обратите внимание, если животное не обладает способностью Access to indoor locations (доступ в закрытые локации), то оно не сможет зайти в закрытую боевую локацию. В таком случае животное останется за пределами боевого поля, и будет ожидать завершения сражения.

Информацию о животных и их способностях можно найти в Реестре Существ [с. 152].

Информацию о передвижении верхом можно найти в Реестре Категорий Передвижения [с. 56].

Horse rider / Конный наездник

Ологи не могут изучать это умение!

Где изучить: конюшня

Где развивать: школы конных наездников

Умение наделяет навыками наездника и позволяет использовать для верховой езды и сражений лошадиных животных.

Ступени развития умения	
0	Позволяет передвигаться верхом на *пони* (pony). Сражение верхом недоступно.
6	Позволяет передвигаться верхом на *муле* (mule) или *верблюде* (camel). Сражение верхом недоступно.
12	1) Позволяет сражаться верхом на *пони* (pony), *муле* (mule) или *верблюде* (camel). 2) Позволяет передвигаться верхом и сражаться верхом на *коне* (horse). 3) Позволяет передвигаться верхом и сражаться верхом на *боевом коне* (war-horse), а также использовать его в качестве отдельной боевой единицы. ***При сражении верхом можно применять любое оружие ближнего боя, а также щит*** (включая удар щитом (S-dmg)), ***но невозможно применять стреляющее оружие*** (наносить A-dmg и A2-dmg)! Сап, обладающий умением Blade master 24 или Drub master 24, не может во время сражения в седле пользоваться оружием в слабой руке (наносить BL-dmg или DL-dmg соответственно).
18	1) Позволяет передвигаться верхом и сражаться верхом на *скакуне* (fast-horse). 2) Снимает запрет на использование оружия в слабой руке при сражении верхом на лошадином животном и позволяет наносить BL-dmg или DL-dmg (если сап обладает способностью наносить такой урон).
24	Позволяет передвигаться верхом и сражаться верхом на *единороге* (unicorn), а также использовать его в качестве отдельной боевой единицы.

Warg rider / Наездник на варгах

Квенди, перианы, касары и ологи не могут изучать это умение!

Где изучить: гильдия варговодов

Где развивать: школы наездников на варгах

Умение наделяет навыками наездника и позволяет использовать для верховой езды и сражений некоторых псовых животных.

Ступени развития умения	
0	Позволяет передвигаться верхом на *варге* (warg), а также использовать его в качестве отдельной боевой единицы. Сражение верхом недоступно.
6	Позволяет передвигаться верхом на *черном варге* (black warg), а также использовать его в качестве отдельной боевой единицы. Сражение верхом недоступно.
12	1) Позволяет сражаться верхом на *варге* (warg) или *черном варге* (black warg). 2) Позволяет передвигаться верхом и сражаться верхом на *могучем варге* (mighty warg), а также использовать его в качестве отдельной боевой единицы. ***При сражении верхом можно применять любое оружие ближнего боя, а также щит*** (включая удар щитом (S-dmg)), ***но невозможно применять стреляющее оружие*** (наносить A-dmg и A2-dmg)! Сап, обладающий умением Blade master 24 или Drub master 24, не может во время сражения в седле пользоваться оружием в слабой руке (наносить BL-dmg или DL-dmg соответственно).
18	1) Позволяет передвигаться верхом и сражаться верхом на *гигантском варге* (giant warg), а также использовать его в качестве отдельной боевой единицы. 2) Снимает запрет на использование оружия в слабой руке при сражении верхом на псовом животном и позволяет наносить BL-dmg или DL-dmg (если сап обладает способностью наносить такой урон).

Elephant rider / Наездник на слонах

Перианы, касары и лирчи не могут изучать это умение!

Где изучить: гильдия махаутов
Где развивать: школы махаутов

Умение наделяет навыками наездника и позволяет использовать для верховой езды и сражений слоновых животных.

Ступени развития умения	
0	Позволяет передвигаться верхом на *слоне* (elephant). Сражение верхом недоступно.
6	Позволяет передвигаться верхом на *мамонте* (mammoth). Сражение верхом недоступно.
12	1) Позволяет сражаться верхом на *слоне* (elephant) или *мамонте* (mammoth). ***При сражении верхом можно применять любое оружие ближнего боя, а также щит*** (включая удар щитом (S-dmg)), ***но невозможно применять стреляющее оружие*** (наносить A-dmg и A2-dmg)! Сап, обладающий умением Blade master 24 или Drub master 24, не может во время сражения в седле пользоваться оружием в слабой руке (наносить BL-dmg или DL-dmg соответственно). 2) Позволяет использовать *слона* (elephant) или *мамонта* (mammoth) в качестве отдельной боевой единицы.
18	Снимает запрет на использование оружия в слабой руке при сражении верхом на слоновом животном и позволяет наносить BL-dmg или DL-dmg (если сап обладает способностью наносить такой урон).

Flying rider / Летающий всадник

Ологи не могут изучать это умение!

Где изучить: гильдия летающих всадников
Где развивать: школы летающих всадников

Наделяет навыками летающего всадника и позволяет использовать для полета и сражений некоторых летающих животных.

Ступени развития умения	
0	Позволяет передвигаться верхом на *грифоне* (griffin), а также использовать его в качестве отдельной боевой единицы. Сражение верхом недоступно.
6	Позволяет передвигаться верхом на *горном грифоне* (mountain griffin), а также использовать его в качестве отдельной боевой единицы. Сражение верхом недоступно.
12	1) Позволяет сражаться верхом на *грифоне* (griffin) или *горном грифоне* (mountain griffin). 2) Позволяет передвигаться верхом и сражаться верхом на *виверне* (wyvern), а также использовать ее в качестве отдельной боевой единицы. ***При сражении верхом можно применять любое оружие ближнего боя, а также щит*** (включая удар щитом (S-dmg)), ***но невозможно применять стреляющее оружие*** (наносить A-dmg и A2-dmg)! Сап, обладающий умением Blade master 24 или Drub master 24, не может во время сражения в седле пользоваться оружием в слабой руке (наносить BL-dmg или DL-dmg соответственно).

Окончание таблицы см. на следующей странице

Ступени развития умения	
18	1) Позволяет передвигаться верхом и сражаться верхом на *рухе* (roc), а также использовать его в качестве отдельной боевой единицы. 2) Снимает запрет на использование оружия в слабой руке при сражении верхом на летающем животном и позволяет наносить BL-dmg или DL-dmg (если сап обладает способностью наносить такой урон).
24	Позволяет передвигаться верхом и сражаться верхом на *пещерном рухе* (cave roc), а также использовать его в качестве отдельной боевой единицы.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

Вспомогательные умения наделяют персонажа различными способностями, такими как проведение переговоров, мастерство побега, опознание предметов, повышение магического сопротивления, увеличение получаемого опыта, мастерство сражения в темноте.

Charisma / Харизма

Где изучить: гильдия искусств

Где развивать: школы ораторов

Умение позволяет работать торговцем на рынке, продавать предметы за бо́льшую стоимость, а также проводить переговоры при агрессии со стороны полусапов (гоблинов, орков) и сапов.

Процентная надбавка при продаже вещей. Обычно магазины покупают предмет за 1/4 своей цены на такой же предмет. Умение Charisma позволяет продавать предметы за бо́льшую стоимость. Надбавка при продаже предмета зависит от ступени развития этого умения и считается в процентах от цены, за которую магазин изначально готов купить предмет. Т. е. персонаж сможет продавать предметы за 1/4 от магазинной цены+%. При продаже артефакта надбавка считается от общей покупной суммы артефакта: (1/4 магазинной цены предмета + 1/4 цены свойства) + %.

Процентная надбавка считается для каждой вещи отдельно!

По общему правилу VTNL все неполные числа всегда округляются к меньшему!

Попытки переговоров. Умение Charisma позволяет проводить попытки переговоров при агрессии со стороны *полусапов* (гоблинов, орков) и *сапов*. На переговоры с агрессивными существами дается лишь одна попытка, которую можно провести только ***до боя и перед попыткой первого побега***. Попытка переговоров не отнимает шагов передвижения. Попытку переговоров нельзя провести, если персонаж вторгся непосредственно в локацию полусапов или сапов (например, в лагерь или в город). Результат переговоров зависит от ступени развития умения и броска 1d6. Удачная попытка предотвратит нападение и завершит событие. В случае неудачи персонажу придется убегать или сражаться.

Информацию о полусапах можно найти в Реестре Существ [с. 152].

Информацию о сапах можно найти в Реестре Сапов [с. 109].

Ступени развития умения	
0	1) Позволяет работать торговцем на рынке. 2) Надбавка при продаже предмета = 10%. 3) Результат попытки переговоров определяется броском 1d6: 1—4 = переговоры проходят неудачно, и на персонажа (+спутников) нападают; 5—6 = переговоры проходят удачно, и на персонажа (+спутников) не нападают.
6	1) Надбавка при продаже предмета = 20%. 2) Результат попытки переговоров определяется броском 1d6: 1—3 = переговоры проходят неудачно, и на персонажа (+спутников) нападают; 4—6 = переговоры проходят удачно, и на персонажа (+спутников) не нападают.
12	1) Надбавка при продаже предмета = 30%. 2) Результат попытки переговоров определяется броском 1d6: 1—2 = переговоры проходят неудачно, и на персонажа (+спутников) нападают; 3—6 = переговоры проходят удачно, и на персонажа (+спутников) не нападают.
18	1) Надбавка при продаже предмета = 40%. 2) Результат попытки переговоров определяется броском 1d6: 1 = переговоры проходят неудачно, и на персонажа (+спутников) нападают; 2—6 = переговоры проходят удачно, и на персонажа (+спутников) не нападают.

Surviving / Выживание

Где изучить: гильдия рейнджеров
Где развивать: школы выживания
Умение наделяет способностями, помогающими персонажу в опасных ситуациях.

Ступени развития умения	
0	Наделяет способностью чуткого сна: понижает вероятность того, что персонажа застигнут врасплох во время ночного отдыха.
6	+1 бонус-поинт к побегу (Escape bp). *Информацию о расчете этих бонус-поинтов можно найти в Реестре Характеристик и Параметров [с. 251] в разделе «Бонус-поинты к побегу/погоне».*
12	Сокращает урон от ловушек, взрывающихся предметов, а также некоторых событий («Ураган», «Камнепад» и пр.) на ((1d6—1)×10)%. *По общему правилу VTNL все неполные числа всегда округляются к меньшему! Округление к меньшему происходит после вычитания процентов из наносимого урона.* ***__Пример__***: персонаж находит в сундуке гранату, которая взрывается с силой урона = 67. Персонаж обладает умением Surviving 12 и поэтому совершает бросок ((1d6—1)×10)% на сокращение получаемого урона. Выпадает 4. Это значит, что урон от гранаты сокращается на 30%. 67—30% = 46,9. Округляем это число к меньшему и получаем 46. На урон от гранаты не действует AC и Mres, поэтому персонаж теряет 46 хит-поинтов.
18	+1 бонус-поинт к побегу (итого +2 Escape bp).

Expert / Знаток

Где изучить: учебный корпус
Где развивать: школы знатоков
Умение наделяет способностью опознавать неопознанные предметы. Опознание совершается с помощью Рандомайзера Вещей.

Информацию о предметах можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

Ступени развития умения	
0	1) Позволяет опознавать *минералы*. 2) Позволяет опознавать *свитки* (эта возможность недоступна в прото-версии).
6	1) Позволяет опознавать *алхимические жидкости*. 2) Позволяет опознавать *магические книги* (эта возможность недоступна в прото-версии).
12	1) Позволяет опознавать *кольца и амулеты*. 2) Позволяет опознавать *артефактовые свойства* оружия и амуниции. 3) Позволяет опознавать *зачарованные сферы* (эта возможность недоступна в прото-версии).

Magic aura / Магичекая аура

Где изучить: гильдия магов
Где развивать: школы ауры
Умение повышает значение показателя Mres (магическое сопротивление). Итоговое значение Magic resistance *имеет ограничение*: независимо от модификаторов ***значение Mres не может превысить 50%***!

Ступени развития умения	
0	+10% Mres
6	+10% Mres (итого +20%)
12	+10% Mres (итого +30%)
18	+10% Mres (итого +40%)
24	+10% Mres (итого +50%)

Educability / Обучаемость

Умение Educability может быть изучено только героем!

Где изучить: учебный корпус
Где развивать: школы тренинга
Умение увеличивает количество получаемого опыта и ускоряет развитие персонажа. Прибавка к опыту за умение Educability осуществляется в самом конце расчета, т. е.:

- к итоговому количеству опыта, полученного за бой;
- к итоговому количеству опыта, полученного в результате события/ посещения/действий персонажа;
- к итоговому количеству опыта, полученного за выполнение квеста.

По общему правилу VTNL все неполные числа всегда округляются к меньшему!

Ступени развития умения	
0	Прибавка к получаемому опыту = 10%
6	Прибавка к получаемому опыту = 20%
12	1) Прибавка к получаемому опыту = 30% 2) Позволяет изучать умения, развивать умения и параметры (в развивающих строениях), а также читать учебники за *минимально возможные сроки*: бросок на дополнительные дни не совершается и автоматически равняется единице.
18	Прибавка к получаемому опыту = 40%
24	Прибавка к получаемому опыту = 50%

Night vision / Ночное зрение

Аданы, касары и ологи не могут изучать это умение!

Где изучить: гильдия рейнджеров
Где развивать: школы ночного зрения
Умение наделяет способностью ночного зрения и дает преимущества при сражении в темноте (ночью, в темных помещениях, при активированном *снадобье мрака*).

Информацию о снадобьях можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей [с. 8].

Ступени развития умения	
0	1) Позволяет заходить внутрь неосвещенных локаций (закрытых боевых локаций) без *факела* или *фонаря*. При этом персонаж с ночным зрением может провести с собой животных со способностью Access to indoor locations, но не может провести сапов, не обладающих умением Night vision! Таким сапам для входа в локацию потребуется потратить факел или фонарь. 2) *При сражении в темноте* увеличивает значение наносимого оружейного урона и N-dmg на 10% (до крита и AC!). *Информацию о предметах можно найти в Реестре Предметов [с. 91].* *Информацию о животных и их способностях можно найти в Реестре Существ [с. 152].*
6	*При сражении в темноте* дает 1 атакующий бонус-поинт (Att bp).
12	*При сражении в темноте* увеличивает итоговое значение скорости (Spd) на 1.
18	*При сражении в темноте* дает 1 защитный бонус-поинт (Def bp).

Concentration / Концентрация

Это умение недоступно в прото-версии.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

Специальные умения наделяют навыками лидера, следопыта, взломщика, укротителя, охотника, целителя, певца и позволяют совершать действия, связанные с этими специальностями.

Leader / Лидер*

Умение Leader может быть изучено только героем!

Где изучить: военная академия
Где развивать: школы командиров

Умение дает возможность нанимать сапов, руководить и частично управлять ими. Наемные сапы делятся на две категории:

- ***наемник*** — сап, нанимаемый до конца текущего месяца (с возможностью продления найма в начале каждого нового месяца), которому недоступно развитие и отделение от отряда героя;
- ***служитель*** — сап, нанимаемый на неограниченное время, имеющий широкие возможности по самостоятельным действиям и развитию, но существующий за счет средств лидера.

Подробное описание этих категорий наемных сапов дано ниже.

Нанять сапа на службу можно, обратившись в *гильдию наемников*, а также в некоторых других случаях. Чем выше ступень развития умения Leader, тем больше сапов может нанять герой. Наем сапа невозможен, если:

- уровень героя ниже уровня сапа;
- значение умения Leader не позволяет нанять большее кол-во сапов;
- герой относится к вражеским расам;
- на службе у героя имеется сап вражеской расы.

Информацию о межрасовых отношениях можно найти в Реестре Сапов [с. 109].

Ступени развития умения	
0	Позволяет взять на службу одного наемника.
6	Позволяет взять на службу второго наемника.
12	Позволяет взять на службу третьего наемника, либо служителя.
18	Позволяет взять на службу четвертого наемника, либо служителя (в результате герой может руководить четырьмя сапами: 4 наемниками, либо 3 наемниками и 1 служителем, либо 2 наемниками и 2 служителями).

Управление наемным сапом. Любой наемный сап — это не дополнительный герой и не новая роль Игрока. ***Все наемные сапы отыгрываются Мастером Игры, а воплощением Игрока всегда остается только его герой!***

В Основном Режиме наемный сап управляется Мастером Игры. ***Все броски за наемного сапа в Основном Режиме совершает Мастер.*** Исключением являются броски, требующие ответного броска со стороны другого лица или лиц (проверки действий умений, побега/погони и т.д.). В таком случае бросок совершается лидером этого сапа, а контр-бросок Мастером Игры.

В Боевом Режиме наемный сап полностью управляется представителем лидера, поэтому ***все броски за наемного сапа в Боевом Режиме совершает Игрок.*** Герой не получает опыт за действия, совершенные наемными сапами!

---

* Управление наемными сапами относится к особо сложным аспектам игры. Осваивать умение Leader рекомендуется лишь при достаточном опыте игры в VTNL.

Наемный сап выполняет приказы ***только своего лидера*** (и не выполняет приказы других героев!), но имеет собственное мнение, соответствующее менталитету расы. Поэтому в некоторых случаях несовпадение взглядов может заставить наемного сапа игнорировать приказ или вовсе уйти от героя. К примеру, квенди, перианы, касары и сильмы не приемлют убийство своих сородичей. Ни при каких условиях они не станут нападать на сапов своей расы и тотчас покинут лидера, применившего насилие к их сородичам. Насилие по отношению к себе не терпят сапы любой расы. Столкнувшись с агрессией со стороны лидера, сап может бросить службу и сбежать. За урон, нанесенный своему наемнику/служителю, герой не получит опыта.

Всадники. В гильдии наемников любого сапа можно нанять не только как пешего, но и как *всадника*, выбрав ему верховое животное и дополнительное верховое умение (для каждой расы доступен только определенный набор вариантов). ***Верховое животное наемного сапа является его собственностью и может быть использовано для верховой езды только им!*** При этом герой может пользоваться *седельной сумкой* животного, принадлежащего наемному сапу. Городские питомники не взимают налог за стоянку животных, принадлежащих наемникам/служителям. ***В случае гибели наемного сапа, его животное сбегает!***

Информацию о седельных сумках можно найти в Реестре Существ [с. 152] в разделе «Особые способности существ» (способность Saddlebag).

Обратите внимание, что при значении верхового умения меньше 12 всаднику недоступно сражение верхом! При значении верхового умения меньше 18 всадник не может во время сражения в седле пользоваться оружием в слабой руке (см. верховые умения).

Наемник. Сап, нанимаемый до конца текущего месяца (с возможностью продления найма в начале каждого нового месяца), которому недоступно развитие и отделение от отряда героя.

Наемник самостоятельно обеспечивает себя едой (а также водой в пустоши и пустыне), сам организовывает себе место ночлега в городе и не нуждается в оплате комнаты в трактире. Если герой ночует на городской улице, наемник также остается ночевать на улице. Наемники невосприимчивы к событию «холодная ночь». Регенерация хит-поинтов любого наемника = 10 единиц в день.

Наемник всегда находится рядом с героем и не может отделяться от отряда и выполнять самостоятельные действия (самостоятельно путешествовать по клеткам региона, самостоятельно посещать строения, самостоятельно продавать или покупать вещи, работать в строениях и т.д.). Наемник неспособен развивать параметры и умения, ему нельзя поменять экипировку. Герой не может давать наемнику предметы для ношения в рюкзаке или в руках. Каждый наемник имеет только 2 кармана и способен носить лишь 2 маленьких предмета (размера S1/4) в этих карманах. Наемники, пользующиеся стреляющим оружием, не восполняют свой запас стрел сами. При найме из гильдии стреляющий наемник имеет 20 стрел. В дальнейшем обеспечивать его стрелами должен герой. ***При гибели наемника вся его экипировка ломается, поэтому у мертвого наемника можно забрать только вещи из двух карманов, а также стрелы!***

Независимо от даты наемник поступает на службу ***до конца текущего месяца*** за одну и ту же цену, поэтому выгоднее всего нанимать сапов в начале месяца. В течение 1-го числа следующего месяца службу наемника можно продлить еще на месяц. Стоимость продления = стоимости найма. Герой может уволить своего наемника в любой момент.

Если герою доступно управление служителем, вместо продления службы (1-го числа месяца) он может переоформить имеющегося наемника в служителя. Стоимость такого переоформления = цене найма служителя (см. цены в гильдии наемников, в которой был нанят сап).

Данные о наемнике и его характеристиках записываются в Карточке Наемников.

Информацию о характеристиках нанимаемых сапов можно найти в Реестре Сапов [с. 109].

Информацию о предметах можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

Служитель. Сап, нанимаемый на неограниченное время, имеющий широкие возможности по самостоятельным действиям и развитию, но существующий за счет средств лидера. Возможность содержать служителя открывается герою только при умении Leader 12. При Leader 18 герою становится доступно содержание двух служителей.

Служитель идет на постоянную службу к герою за определенную разовую плату. При этом ***служитель не обеспечивает свою жизнедеятельность!*** Герою придется полностью содержать своего служителя: обеспечивать его питанием (за исключением первого дня службы), лечить от негативных состояний и ранений, платить за ночлег в трактире или прописать в собственном жилье, улучшать снаряжение и т.д.

В отличие от наемника служитель способен отлучаться от героя, самостоятельно путешествовать по клеткам региона и посещать строения, работать и зарабатывать деньги для героя, самостоятельно продавать или покупать вещи, изучать умения, повышать значения параметров и умений (в развивающих заведениях, с помощью эликсиров, а также при некоторых событиях в путешествии).

Изначально у служителя есть своя базовая экипировка (зависит от типа сапа), а также ***2 кармана, маленький рюкзак и мешочек для монет*** (Cbag). Также служитель может носить вещи в руках. Служитель не имеет личных денег, но может носить деньги героя в мешочке для монет. Герой вправе распоряжаться всем инвентарем служителя по собственному усмотрению и снабжать его новыми вещами: большим рюкзаком, дополнительными карманами, спальным мешком, алчами, бижутерией, деньгами, едой, улучшенным или даже артефактовым оружием и амуницией и т.д. Однако герой не может забрать вещь из *базовой экипировки* сапа просто так. Служитель согласится обменять собственную вещь только на лучший вариант. Если позже герой пожелает забрать улучшенную вещь у служителя (например, перед увольнением), то последний потребует возвращения базового предмета или другого, не уступающего ему по характеристикам. При гибели служителя вся его экипировка остается в сохранности, поэтому у мертвого служителя можно забрать любую вещь. Герой имеет право уволить служителя только при его личном присутствии (нельзя уволить служителя заочно).

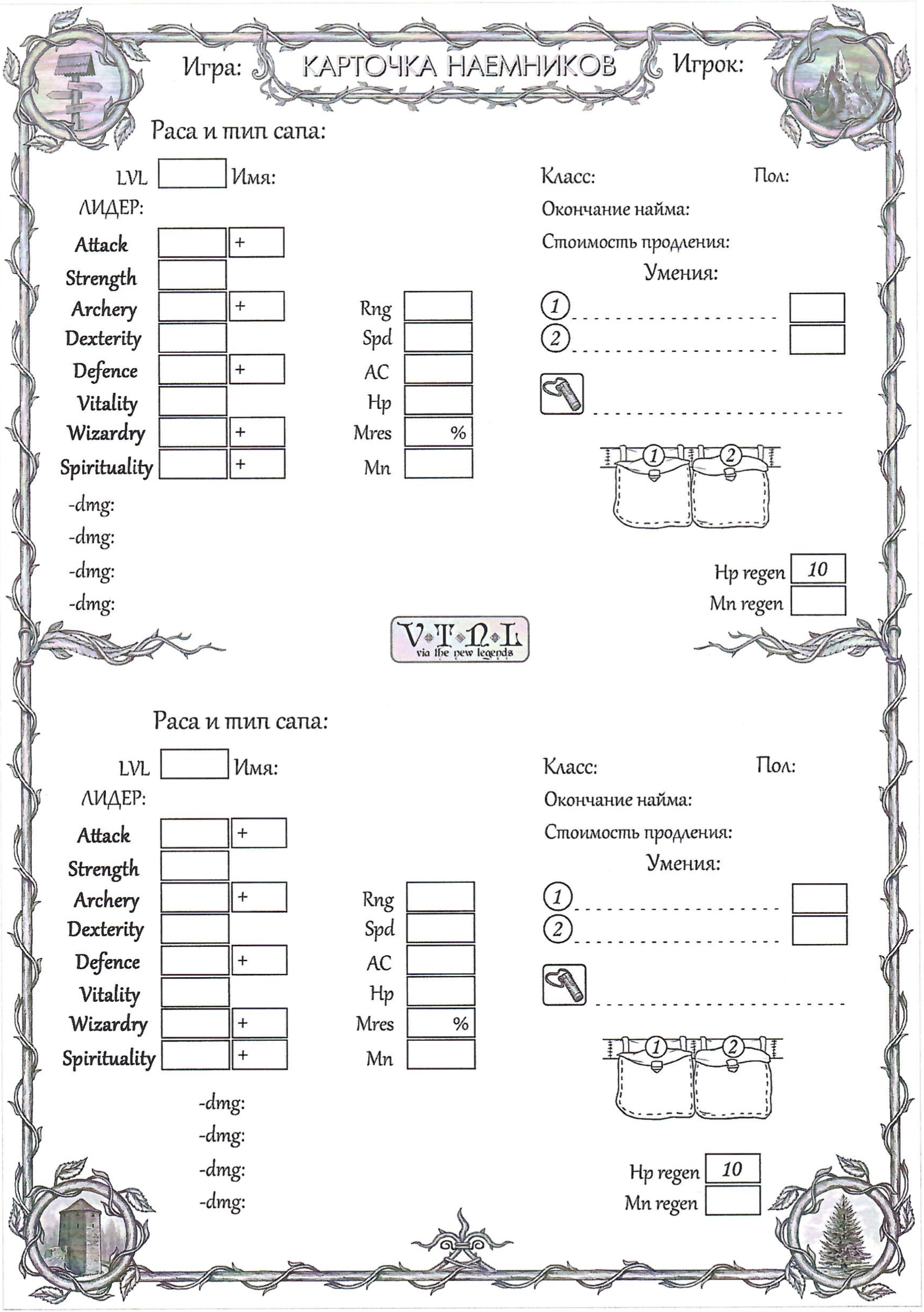
Данные о служителе и его характеристиках записываются в Карточке Служителя.

Информацию о характеристиках нанимаемых сапов,
а также их базовой экипировке можно найти в Реестре Сапов [с. 109].

Информацию о предметах можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

Передача определяющего броска. В некоторых ситуациях герой может передать своему служителю право совершить определяющие броски. Например: определить ассортимент в магазине, событие в путешествии, вещь в сундуке и т.д. В таком случае определяющие броски будет совершать не Игрок, а тот, кто отыгрывает служителя (Мастер Игры или Ассистент). При этом все *индивидуальные события* (например: усталость, понимание) будут влиять на служителя (не на героя!). Все *общие события* (например: нападение, встреча, буря) будут влиять на весь отряд.

Разделение героя и служителя. Служители не привязаны к местоположению лидера и в отличие от наемников способны передвигаться по клеткам региона и посещать строения в населенных локациях самостоятельно, без героя. Служители без героя могут действовать как вдвоем, так и поодиночке. После разделения с героем служитель строго следует полученной инструкции, а в случае непредвиденных ситуаций — по обстоятельствам.



Игра: КАРТОЧКА НАЕМНИКОВ Игрок:

Раса и тип сапа:

LVL Имя:
ЛИДЕР:

Класс: Пол:
Окончание найма:
Стоимость продления:

Attack +
Strength
Archery + Rng
Dexterity Spd
Defence + AC
Vitality Hp
Wizardry + Mres %
Spirituality + Mn

Умения:
① ....
② ....

-dmg:
-dmg:
-dmg:
-dmg:

Hp regen 10
Mn regen

V·T·N·L
via the new legends

Раса и тип сапа:

LVL Имя:
ЛИДЕР:

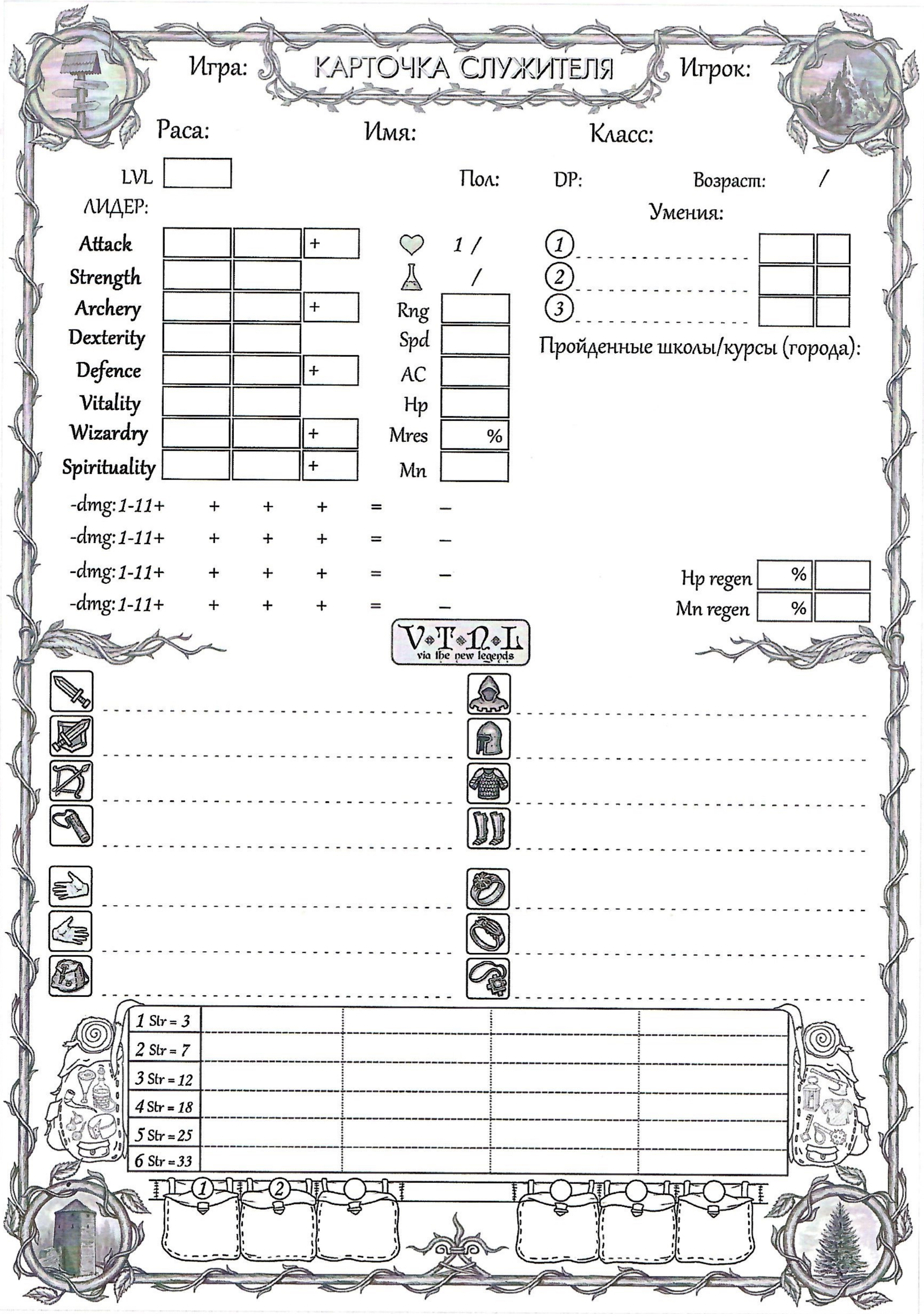
Класс: Пол:
Окончание найма:
Стоимость продления:

Attack +
Strength
Archery + Rng
Dexterity Spd
Defence + AC
Vitality Hp
Wizardry + Mres %
Spirituality + Mn

Умения:
① ....
② ....

-dmg:
-dmg:
-dmg:
-dmg:

Hp regen 10
Mn regen



Игра: КАРТОЧКА СЛУЖИТЕЛЯ Игрок:

Раса: Имя: Класс:

LVL ☐ Пол: DP: Возраст: /

ЛИДЕР:

Умения:

Attack	☐	☐	+	♡	1 /
Strength	☐	☐		⚗	/
Archery	☐	☐	+	Rng	☐
Dexterity	☐	☐		Spd	☐
Defence	☐	☐	+	AC	☐
Vitality	☐	☐		Hp	☐
Wizardry	☐	☐	+	Mres	%
Spirituality	☐	☐	+	Mn	☐

① .... ☐ ☐
② .... ☐ ☐
③ .... ☐ ☐

Пройденные школы/курсы (города):

-dmg: 1-11+ + + + = –
-dmg: 1-11+ + + + = –
-dmg: 1-11+ + + + = –
-dmg: 1-11+ + + + = –

Hp regen % ☐
Mn regen % ☐

V·T·N·L
via the new legends

1 Str = 3				
2 Str = 7				
3 Str = 12				
4 Str = 18				
5 Str = 25				
6 Str = 33				

① ② ○ ○ ○ ○

Если отправить служителя работать в какое-либо строение (в мэрию, на рынок, на ферму и т.д.), он будет приносить доход своему лидеру. В строениях, предлагающих работу, зарплата служителя отличается от зарплаты героя и строго фиксирована, чтобы Мастеру Игры не приходилось совершать броски определения зарплаты. Служитель работает в автоматическом режиме, поэтому его выручку имеет смысл подсчитывать только в те моменты, когда он передает заработок герою или прекращает работу. Обратите внимание, что правило ограничения работы не распространяется на служителей.

Не следует злоупотреблять разделением героя и служителей, так как для Мастера Игры это весьма сложный момент. В Основном Режиме служитель управляется Мастером Игры, поэтому в отыгрыше служителя, действующего самостоятельно, Игрок не участвует. В этой ситуации на плечи Мастера ложится непростая противоречивая задача: играть с самим собой и записывать все данные о действиях служителя плюс одновременно вести игру с Игроком/Игроками! Кроме того, по логике вещей Игрок не должен знать о том, что происходит с отделившимся служителем до тех пор, пока последний вновь не встретится с героем. Все это вызывает сложности в организации игрового процесса и синхронизации времени между разделившимися персонажами.

При самостоятельном передвижении служителя по населенной локации (т. е. в Режиме Города), у *опытного* Мастера проблем возникнуть не должно, так как действия в городе не требуют ответных бросков и могут быть рассчитаны без отыгрыша (Мастеру не стоит увлекаться диалогами между служителем и другими NPC, так как это может вызвать необратимое раздвоение личности).

При выходе отделившегося служителя из населенной локации (т. е. в Режиме Карты), игра особенно усложняется. Часто будет возникать ситуация, требующая совершения ответного броска (побег/погоня, сражение и пр.), и тогда Мастеру придется либо играть против самого себя, либо рассказывать все Игроку и на время сражений передавать ему управление служителем.

Участие Ассистента. Наиболее удобный вариант отыгрыша служителя — его отыгрыш Ассистентом. Если в игре присутствуют отдельно путешествующие служители, Ассистент полностью берет на себя управление ими, ведет их Карточки и записи, и совершает броски за служителей во всех режимах игры.

Раздельные путешествия и точка синхронизации.
См. Книгу Базовых Правил, §9.14.1

Рокировка Мастера и Игрока. Существует весьма интересный метод отыгрыша отделившегося служителя — ***метод рокировки***. Однако он рекомендуется только при открытой игре или тогда, когда регион уже хорошо известен участникам партии. При рокировке Игрок занимает место Мастера, а Мастер превращается в Ассистента и отыгрывает определенный отрезок времени за служителя. Например, совершает путешествие до локации и остается в точке синхронизации. После этого Мастер и Игрок возвращаются на свои места и продолжают линию героя.

Pathfinder / Следопыт

Где изучить: гильдия рейнджеров
Где развивать: школы следопытов

Умение повышает вероятность успешного преследования убегающих существ, позволяет безошибочно ориентироваться в *дремучем лесу*, быстрее ходить по *болотистой местности*, а также проводить попытки поиска боевых локаций.

Информацию о местностях можно найти Реестре Местностей [с. 63].

Поиск боевых локаций. Следопыт способен проводить попытки поиска боевых локаций на любой местности, кроме *непроходимого болота, непроходимых пик* и *воды*. Чтобы попытаться найти боевую локацию, персонаж должен проделать по клетке путь до ***предполагаемого местонахождения боевой локации*** (**Battle loc?**). При этом независимо от местности ***путь до такого места всегда занимает весь день и отнимает 2 wp*** (или эквивалентное количество шагов передвижения другого типа)!

Информацию о системе передвижения можно найти в Реестре Категорий Передвижения [с. 56].

Если персонаж добирается до предполагаемого местонахождения боевой локации, он совершает бросок 1d6, который и определяет результат его поисков. В случае обнаружения открытой или закрытой боевой локации для дальнейшего определения условий используется Рандомайзер Событий — блок «Посещение локации».

Ступени развития умения	
0	Позволяет безошибочно ориентироваться в *дремучем лесу* и исключает событие «дезориентация» для следопыта и его спутников.
6	+1 бонус-поинт к погоне (Pursuit bp). *Информацию о расчете этих бонус-поинтов можно найти в Реестре Характеристик и Параметров [с. 251] в разделе «Бонус-поинты к побегу/погоне».*
12	1) Позволяет следопыту и его пешим спутникам тратить не два, а только один walk point на передвижение по клеткам с *болотистой местностью.* Эта способность распространяется *только на пеших* персонажей и не увеличивает скорость преодоления болотистой местности при передвижении верхом! 2) Результат попытки поиска боевой локации определяется броском 1d6: 1—4 = персонаж ничего не находит, день завершается; 5 = персонаж обнаруживает ***закрытую боевую локацию;*** 6 = персонаж обнаруживает ***открытую боевую локацию***
18	+1 бонус-поинт к погоне (итого +2 Pursuit bp).

Передвижение пешком при умении Pathfinder 12 = 2 wp в день												
🏰	---	⺌	🌲	ψ	⛰	⊝	✻	∕∕	∴	~	▲	∼
−1 wp	−1 wp	−1 wp	−1 wp	**−1 wp**	−2 wp	−1 wp	−2 wp	−1 wp	−2 wp	×	×	×

Burglar / Взломщик

Где изучить: гильдия воров
Где развивать: школы воров
Умение наделяет навыками взломщика и позволяет проводить попытки взлома замков (сундуков, дверей и пр.). Чтобы провести попытку взлома замка, персонаж должен иметь при себе специальный предмет — ***набор взломщика***.

Информацию о предметах можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

Каждый замок имеет показатель надежности — ***saf*** (от англ. «safety»), — который выражается цифрой в диапазоне от 6 до 36. Чем выше значение saf, тем ниже вероятность взлома замка (замки с показателем saf 31 и выше взломать вообще невозможно). При этом ***saf замка заранее неизвестен взломщику!***

Попытка взлома — это бросок 2d6+значение умения Burglar (совершается персонажем). Полученное число противопоставляется значению saf взламываемого замка. Обычно saf замка не имеет заранее прописанного значения и генерируется Мастером Игры с помощью броска 3d6×2 после броска попытки взлома. Полученные в результате этих бросков числа сравниваются:

- если число попытки взлома больше или равно значению saf = взломщик вскрывает замок (*за взлом замка герой получает опыт* в количестве: значение saf взломанного замка × 10);
- если число попытки взлома меньше значения saf = взломать замок не удается.

Обычно попытка взлома не занимает времени и не тратит шагов передвижения, но при этом персонаж имеет лишь одну попытку. Если она оказывается неудачной, замок либо заклинивает, либо активирует ловушку. Точные условия попытки взлома указываются в Книге Региона в каждом конкретном случае.

Максимальное значение умения Burglar = 18.

Tamer / Укротитель

Где изучить: гильдия ловчих

Где развивать: школы дрессировщиков

Умение позволяет управлять боевыми животными, а также усмирять агрессивных животных.

Управление боевыми животными. Укротитель способен управлять животными со способностью Battle animal и использовать их в качестве отдельных боевых единиц. Чем выше ступень развития умения Tamer, тем больше боевых животных персонаж сможет выставлять на боевое поле.

При переходе в Боевой Режим хозяин животного выбирает один из вариантов:

- животное не участвует в бою, остается в недосягаемости для врагов и ожидает завершения сражения на безопасном расстоянии (при побеге с поля боя персонаж сразу встречается с оставленным животным);
- животное выставляется на поле в качестве отдельной боевой единицы.

В Боевом Режиме существо управляется своим хозяином (даже если он выбыл из сражения). ***Все броски за животное совершает его владелец.*** Герой не получает опыт за действия, совершенные боевыми животными.

Обратите внимание, если животное не обладает способностью Access to indoor locations (доступ в закрытые локации), то оно не сможет зайти в закрытую боевую локацию. В таком случае животное останется за пределами боевого поля, и будет ожидать завершения сражения.

Укротитель может владеть любым количеством животных, но при этом он не сможет выставить на поле боя больше животных, чем позволяет ступень развития умения. Животные, выходящие за лимит, не будут участвовать в бою и останутся в недосягаемости для врагов ожидать завершения сражения.

Если персонаж обладает каким-то *верховым умением* и использует свое верховое животное в качестве отдельной боевой единицы, то это животное не идет в счет количества боевых животных, доступных персонажу за умение Tamer.

Пример: персонаж обладает умениями Warg rider 12 и Tamer 0 и владеет четырьмя *варгами* (псовые животные). Умение Warg rider 12 позволяет персонажу сражаться верхом на варге, либо выставлять его в качестве отдельного боевого зверя. Еще двух варгов персонаж может выставить на поле боя за счет умения Tamer 0. Таким образом, этот персонаж способен одновременно выставить в качестве боевых зверей максимум трех варгов. Чтобы выставлять всех четверых варгов, персонажу придется развить умение Tamer до 6.

Попытки усмирения животных. При агрессии со стороны *животных*, укротитель может попытаться усмирить их. На усмирение агрессивных животных дается лишь одна попытка, которую можно провести только ***до боя и перед попыткой первого побега.*** Попытка усмирения не отнимает шагов передвижения. Попытку усмирения нельзя провести, если персонаж вторгся непосредственно в локацию животных (в логово или в гнездовье). Результат попытки усмирения зависит от ступени развития умения и броска 1d6. Удачная попытка предотвратит нападение и завершит событие. В случае неудачи персонажу придется убегать или сражаться.

Информацию о животных, их параметрах и способностях можно найти в Реестре Существ [с. 152].

Ступени развития умения	
0	1) Позволяет использовать в сражении двух боевых животных. 2) Результат попытки усмирения определяется броском 1d6: 1—4 = животных не удается усмирить, и на персонажа (+спутников) нападают; 5—6 = животных удается усмирить, и на персонажа (+спутников) не нападают.
6	1) Позволяет использовать в сражении трех боевых животных. 2) Результат попытки усмирения определяется броском 1d6: 1—3 = животных не удается усмирить, и на персонажа (+спутников) нападают; 4—6 = животных удается усмирить, и на персонажа (+спутников) не нападают.
12	1) Позволяет использовать в сражении четырех боевых животных. 2) Результат попытки усмирения определяется броском 1d6: 1—2 = животных не удается усмирить, и на персонажа (+спутников) нападают; 3—6 = животных удается усмирить, и на персонажа (+спутников) не нападают.
18	1) Позволяет использовать в сражении пять боевых животных. 2) Результат попытки усмирения определяется броском 1d6: 1 = животных не удается усмирить, и на персонажа (+спутников) нападают; 2—6 = животных удается усмирить, и на персонажа (+спутников) не нападают.

Hunter / Охотник

Где изучить: гильдия ловчих

Где развивать: школы охотников

Умение позволяет персонажу охотиться и добывать фуду. Охотиться возможно на любой местности, кроме *пустоши, пустыни, непроходимого болота, непроходимых пик* и *воды*. Чтобы поохотиться, персонаж должен проделать по клетке путь до ***охотничьей локации*** (***Hunting loc***). Эта условная локация создается, когда персонаж доходит до нее и исчезает сразу после охоты. При этом независимо от местности ***путь до охотничьей локации всегда занимает весь день и отнимает 2 wp*** (или эквивалентное количество шагов передвижения другого типа)!

Информацию о системе передвижения можно найти в Реестре Категорий Передвижения [с. 56].

Информацию о местностях можно найти Реестре Местностей [с. 63].

Если персонаж добирается до охотничьей локации, он может приступать к охоте. Для охоты персонаж должен иметь при себе специальный предмет — ***ловушку,*** которая (условно) выставляется им по прибытии в охотничью локацию. Результат охоты зависит от ступени развития умения и определяется броском кубика. После этого персонаж может забрать ловушку и добычу (если она есть).

Информацию о предметах можно найти в Реестре Предметов [с. 91].

В одной охотничьей локации возможно поохотиться лишь единожды! После охоты наступает время для ночевки и определения ночного события. Для того чтобы поохотиться снова, персонажу придется потратить еще один день и проделать путь до новой охотничьей локации.

Ступени развития умения	
0	В результате охоты персонаж добывает 1d3—1 фуды.
6	Результат охоты определяется броском 1d6: 1 = персонаж не добывает фуды; 2 = персонаж добывает 1 фуду; 3—4 = персонаж добывает 2 фуды; 5—6 = персонаж добывает 3 фуды.
12	В результате охоты персонаж добывает 1d6—1 фуды.
18	В результате охоты персонаж добывает 2d6—2 фуды.

Healer / Целитель

Где изучить: дом лекаря

Где развивать: школы целителей

Умение наделяет навыками целителя и позволяет ***раз в день*** моментально восстанавливать хит-поинты *одному* существу: *либо* себе, *либо* другому сапу, *либо* животному. Количество хит-поинтов, восстанавливаемых этой процедурой, зависит от ступени развития умения и определяется с помощью бросков кубиков. Целитель не может поднять текущее количество хит-поинтов выше полного значения. На восстановление хит-поинтов не тратятся шаги передвижения!

Также умение Healer повышает процент регенерации хит-поинтов (показатель Hp regen).

Ступени развития умения	
0	Позволяет *раз в день* моментально восстанавливать (1d3—1)×10+(2d6—2) хитов.
6	1) Позволяет *раз в день* моментально восстанавливать (1d3+1)×10+(2d6—2) хитов. 2) Повышает показатель Hp regen на 5%.
12	Позволяет *раз в день* моментально восстанавливать (1d3+3)×10+(2d6—2) хитов.
18	1) Позволяет *раз в день* моментально восстанавливать (1d3+5)×10+(2d6—2) хитов. 2) Повышает показатель Hp regen на 5% (итого на 10%).

Singer / Певец

Где изучить: гильдия искусств

Где развивать: школы вокала

Умение позволяет работать певцом в гильдии искусств, а также петь волшебные мантры, изгоняющие низшую нежить.

Попытки изгнания низшей нежити. При агрессии со стороны *низшей нежити*, певец может попытаться изгнать ее с помощью пения волшебных мантр. На изгнание низшей нежити с помощью пения дается лишь одна попытка, которую можно провести только ***до боя и перед попыткой первого побега.*** Попытка изгнания низшей нежити не отнимает шагов передвижения. Попытку изгнания нельзя провести, если персонаж вторгся непосредственно в локацию низшей нежити (например, на кладбище). Результат пения мантр зависит от ступени развития умения и броска 1d6. Удачная попытка предотвратит нападение и завершит событие. В случае неудачи персонажу придется убегать или сражаться.

Информацию о низшей нежити можно найти в Реестре Существ [с. 152].

Ступени развития умения	
0	1) Позволяет работать певцом в гильдии искусств. 2) Результат изгнания нежити определяется броском 1d6: 1—4 = мантры не действуют, и на персонажа (+спутников) нападают; 5—6 = мантры действуют, и на персонажа (+спутников) не нападают.
6	Результат изгнания нежити определяется броском 1d6: 1—3 = мантры не действуют, и на персонажа (+спутников) нападают; 4—6 = мантры действуют, и на персонажа (+спутников) не нападают.
12	Результат изгнания нежити определяется броском 1d6: 1—2 = мантры не действуют, и на персонажа (+спутников) нападают; 3—6 = мантры действуют, и на персонажа (+спутников) не нападают.
18	Результат изгнания нежити определяется броском 1d6: 1 = мантры не действуют, и на персонажа (+спутников) нападают; 2—6 = мантры действуют, и на персонажа (+спутников) не нападают.

Реестр Урона

СОДЕРЖАНИЕ РЕЕСТРА:

- ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 243
  - КЛАСС БРОНИ 243
  - МАГИЧЕСКОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ 243
  - НАНЕСЕНИЕ УРОНА И КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ 243
  - РАСЧЕТ ПОКАЗАТЕЛЯ DMG У САПОВ 243
- ОРУЖЕЙНЫЙ УРОН 244
  - B-DMG = КЛИНКОВОЕ ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ 244
  - BL-DMG = КЛИНКОВОЕ ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ (СЛАБАЯ РУКА) 245
  - BT-DMG = КЛИНКОВОЕ ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ 245
  - D-DMG = УДАРНОЕ ОРУЖИЕ 245
  - DL-DMG = УДАРНОЕ ОРУЖИЕ (СЛАБАЯ РУКА) 246
  - H-DMG = РУБЯЩЕЕ ОРУЖИЕ 246
  - P-DMG = ДРЕВКОВОЕ ОРУЖИЕ 246
  - W-DMG = ДЕРЕВЯННОЕ ОРУЖИЕ 247
  - A-DMG = СТРЕЛЯЮЩЕЕ ОРУЖИЕ 247
  - A2-DMG = СТРЕЛЯЮЩЕЕ ОРУЖИЕ (ВТОРОЙ ВЫСТРЕЛ) 247
  - S-DMG = ЩИТ 248
- НАТУРАЛЬНЫЙ УРОН 248
  - N-DMG = РУКОПАШНЫЙ УРОН САПОВ 248
  - C-DMG = НАТУРАЛЬНЫЙ УРОН СУЩЕСТВ 248
  - CL-DMG = НАТУРАЛЬНЫЙ УРОН СУЩЕСТВ (СЛАБАЯ РУКА) 249
- ОСОБЫЙ УРОН 249
  - I-DMG = НЕМАТЕРИАЛЬНЫЙ УРОН 249
  - R-DMG = МЕТАТЕЛЬНЫЙ КАМЕНЬ 249
  - F-DMG = ОГНЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ 249
  - E-DMG = ЭЛЕКТРИЧЕСКОЕ ЗАКЛИНАНИЕ 250
  - T-DMG = ТЕМПЕРАТУРНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ 250
  - FM-DMG = ОГНЕННАЯ СМЕСЬ 250
  - G-DMG = ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ УРОН АРТЕФАКТОВЫМ ОРУЖИЕМ 250

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

См. Книгу Базовых Правил, §4.7.5

Класс брони

См. Книгу Базовых Правил, §4.7.6

Магическое сопротивление

См. Книгу Базовых Правил, §4.7.7

Нанесение урона и критические повреждения

См. Книгу Базовых Правил, §10.9

Расчет показателя dmg у сапов

Показатель dmg у сапов зависит от различных *модификаторов*, сумма которых и дает значение урона. Большая часть оружейного урона имеет 4 модификатора. При этом для открытия четвертого модификатора сап должен обладать соответствующим оружию умением и быть не ниже определенного уровня. Некоторые виды оружейного урона располагают только тремя модификаторами. Натуральный урон сапов (N-dmg) имеет два модификатора.

Информацию об оружии можно найти в Реестре Оружия [с. 76].

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Базовая формула расчета урона выглядит следующим образом:

1—11+m1+m2+m3+m4 = min dmg—max dmg

К начальному диапазону (1—11) прибавляются значения модификаторов (m1, m2 и т.д.), что в сумме дает значения итогового диапазона урона. Информацию о расчете значений модификаторов можно найти в этом Реестре.

При расчете значений модификаторов все неполные числа всегда округляются к меньшему!

Пример: герой 20-го уровня имеет следующие показатели основных параметров: Attack = 69, Strength = 38, Archery = 60, Dexterity = 55, Defence = 57, Vitality = 50, Wizardry = 0, Spirituality = 0. Он обладает умениями Polearm master 14 и Archery master 4, использует древковое оружие (Mithril halberd: d 20) и стреляющее оружие (Heavy arbalest: d 14), и способен наносить P-dmg (урон древковым оружием), A-dmg (урон стреляющим оружием) и N-dmg (рукопашный урон). Рассчитаем значения этих трех видов урона.

Модификаторы расчета P-dmg:
m1 = значение d используемого древкового оружия
m2 = итоговое значение Attack /2
m3 = итоговое значение Dexterity /4
Четвертый модификатор открывается только при умении Polearm master 6 и только с третьего уровня развития!
m4 = LVL сапа –2

Используя данные о нашем герое, получаем значения модификаторов:

m1 = 20
m2 = 69/2 = 34,5 = 34
m3 = 55/4 = 13,75 = 13
m4 = 20–2 = 18

Подставляем значения модификаторов к базовой формуле и получаем значение урона:

P-dmg: **1—11+20+34+13+18 = 86—96**

Модификаторы расчета A-dmg:
m1 = значение d используемого стреляющего оружия
m2 = итоговое значение Archery /3
m3 = итоговое значение Dexterity /4

Четвертый модификатор открывается только при умении Archery master 6 и только с четвертого уровня развития!

m4 = LVL capa –3

Используя данные о нашем герое, получаем значения модификаторов:

m1 = 14
m2 = 60/3 = 20
m3 = 55/4 = 13,75 = 13
m4 = этот модификатор недоступен герою, т. к. его умение Archery master не развито до 6!

Подставляем значения модификаторов к базовой формуле и получаем значение урона:

A-dmg: **1—11+14+20+13+0 = 48—58**

Модификаторы расчета N-dmg:
m1 = итоговое значение Strength /6
m2 = итоговое значение Dexterity /10

Третий и четвертый модификаторы отсутствуют!

Используя данные о нашем герое, получаем значения модификаторов:

m1 = 38/6 = 6,3333… = 6
m2 = 55/10 = 5,5 = 5

Подставляем значения модификаторов к базовой формуле и получаем значение урона:

N-dmg: **1—11+6+5+0+0 = 12—22**

ОРУЖЕЙНЫЙ УРОН

B-dmg = клинковое одноручное оружие

Урон одноручным клинковым оружием, наносимый сильной рукой.
Зона нанесения: ближний бой (только по соседним клеткам)
Бонус-поинты к попаданию: Att bp
Бонус-поинты к отражению: Def bp
Класс брони: действует
Магическое сопротивление: не действует

Модификаторы расчета B-dmg:
m1 = значение d используемого одноручного клинкового оружия
m2 = итоговое значение Attack /2
m3 = итоговое значение Strength /3

Четвертый модификатор открывается только при умении Blade master 6 и только с третьего уровня развития!

m4 = LVL capa –2

BL-dmg = клинковое одноручное оружие (слабая рука)

Урон одноручным клинковым оружием, наносимый слабой рукой. Возможность держать одноручное клинковое оружие в слабой руке открывается только при умении Blade master 24!

Зона нанесения: ближний бой (только по соседним клеткам)
Бонус-поинты к попаданию: Att bp –3
Бонус-поинты к отражению: Def bp
Класс брони: действует
Магическое сопротивление: не действует

Модификаторы расчета BL-dmg:
m1 = значение d используемого одноручного клинкового оружия
m2 = итоговое значение Attack /2
m3 = итоговое значение Strength /3
Четвертый модификатор отсутствует!

BT-dmg = клинковое двуручное оружие

Урон двуручным клинковым оружием.
Зона нанесения: ближний бой (только по соседним клеткам)
Бонус-поинты к попаданию: Att bp
Бонус-поинты к отражению: Def bp
Класс брони: действует
Магическое сопротивление: не действует

Модификаторы расчета BT-dmg:
m1 = значение d используемого двуручного клинкового оружия
m2 = итоговое значение Attack /2
m3 = итоговое значение Strength /3
Четвертый модификатор открывается только при умении Blade master 6!
m4 = LVL сапа

D-dmg = ударное оружие

Урон ударным оружием, наносимый сильной рукой.
Зона нанесения: ближний бой (только по соседним клеткам)
Бонус-поинты к попаданию: Att bp
Бонус-поинты к отражению: Def bp
Класс брони: действует
Магическое сопротивление: не действует

Модификаторы расчета D-dmg:
m1 = значение d используемого ударного оружия
m2 = итоговое значение Attack /3
m3 = итоговое значение Strength /2
Четвертый модификатор открывается только при умении Drub master 6 и только со второго уровня развития!
m4 = LVL сапа –1

DL-dmg = ударное оружие (слабая рука)

Урон ударным оружием, наносимый слабой рукой. Возможность держать ударное оружие в слабой руке открывается только при умении Drub master 24!

Зона нанесения: ближний бой (только по соседним клеткам)
Бонус-поинты к попаданию: Att bp –3
Бонус-поинты к отражению: Def bp
Класс брони: действует
Магическое сопротивление: не действует

Модификаторы расчета DL-dmg:
m1 = значение d используемого ударного оружия
m2 = итоговое значение Attack /3
m3 = итоговое значение Strength /2
Четвертый модификатор открывается только с седьмого уровня развития!
m4 = LVL сапа –6

H-dmg = рубящее оружие

Урон рубящим оружием.
Зона нанесения: ближний бой (только по соседним клеткам)
Бонус-поинты к попаданию: Att bp
Бонус-поинты к отражению: Def bp
Класс брони: действует
Магическое сопротивление: не действует

Модификаторы расчета H-dmg:
m1 = значение d используемого рубящего оружия
m2 = итоговое значение Attack /3
m3 = итоговое значение Strength /2
Четвертый модификатор открывается только при умении Hacking weapon master 6!
m4 = LVL сапа

P-dmg = древковое оружие

Урон древковым оружием.
Зона нанесения: ближний бой (по соседним клеткам, а также *через клетку*)
Бонус-поинты к попаданию: Att bp
Бонус-поинты к отражению: Def bp
Класс брони: действует
Магическое сопротивление: не действует

Модификаторы расчета P-dmg:
m1 = значение d используемого древкового оружия
m2 = итоговое значение Attack /2
m3 = итоговое значение Dexterity /4
Четвертый модификатор открывается только при умении Polearm master 6 и только с третьего уровня развития!
m4 = LVL сапа –2

W-dmg = деревянное оружие

Урон деревянным оружием.
Зона нанесения: ближний бой (только по соседним клеткам)
Бонус-поинты к попаданию: Att bp
Бонус-поинты к отражению: Def bp
Класс брони: действует
Магическое сопротивление: не действует

Модификаторы расчета W-dmg:
m1 = значение d используемого деревянного оружия
m2 = итоговое значение Attack /3
m3 = итоговое значение Dexterity /3

Четвертый модификатор открывается только при умении Wood weapon master 6 и только с четвертого уровня развития!
m4 = LVL сапа –3

A-dmg = стреляющее оружие

Урон стреляющим оружием.
Зона нанесения: дальний бой (в пределах показателя Range). A-dmg не может быть нанесен, если рядом со стрелком (на соседней клетке) стоит вражеское существо. Умение Archery master 24 позволяет стрелять в упор.
Бонус-поинты к попаданию: Arc bp
Бонус-поинты к отражению: Def bp
Класс брони: действует
Магическое сопротивление: не действует

Модификаторы расчета A-dmg:
m1 = значение d используемого стреляющего оружия
m2 = итоговое значение Archery /3
m3 = итоговое значение Dexterity /4

Четвертый модификатор открывается только при умении Archery master 6 и только с четвертого уровня развития!
m4 = LVL сапа –3

A2-dmg = стреляющее оружие (второй выстрел)

Урон стреляющим оружием, наносимый вторым выстрелом за ход. Возможность совершать два выстрела за ход открывается только при умении Archery master 24!

Зона нанесения: дальний бой (в пределах показателя Range). A2-dmg не может быть нанесен, если рядом со стрелком (на соседней клетке) стоит вражеское существо.
Бонус-поинты к попаданию: Arc bp –3
Бонус-поинты к отражению: Def bp
Класс брони: действует
Магическое сопротивление: не действует

Модификаторы расчета A2–dmg:
m1 = значение d используемого стреляющего оружия
m2 = итоговое значение Archery /3
m3 = итоговое значение Dexterity /4
Четвертый модификатор отсутствует!

S-dmg = щит

Урон щитом. Возможность наносить урон щитом открывается только при умении Shield master 12, либо при наличии щита с арт-свойством «гладиаторов»!

Зона нанесения: ближний бой (только по соседним клеткам)
Бонус-поинты к попаданию: Att bp –3
Бонус-поинты к отражению: Def bp
Класс брони: действует
Магическое сопротивление: не действует

Модификаторы расчета S-dmg:
m1 = итоговое значение Strength /3
m2 = итоговое значение Defence /3
Третий модификатор открывается только с шестого уровня развития!
m3 = LVL сапа –5
Четвертый модификатор отсутствует!

Информацию об артефактовых свойствах амуниции можно найти в Реестре Артефактовых Свойств [с. 32].

НАТУРАЛЬНЫЙ УРОН

N-dmg = рукопашный урон сапов

Натуральный урон сапов (удары руками и ногами, борьба). ***Если хит-поинты существа иссякают после пропущенного удара N-dmg, то оно выбывает из боя, но не погибает, а оказывается «нокаутировано»***. После боя существо некоторое время остается без сознания (его можно ограбить, добить, бросить на месте и т.д.). По завершении события существо приходит в себя с текущим количеством хит-поинтов = 1.

Зона нанесения: ближний бой (только по соседним клеткам)
Бонус-поинты к попаданию: Att bp
Бонус-поинты к отражению: Def bp
Класс брони: не действует!
Магическое сопротивление: не действует

Модификаторы расчета N-dmg:
m1 = итоговое значение Strength /6
m2 = итоговое значение Dexterity /10
Третий и четвертый модификаторы отсутствуют!

C-dmg = натуральный урон существ

Натуральный урон животных, монстров, демонов, нежити и исполинов. Подразумевает любые атакующие приемы, совершенные в ближнем бою: удары, укусы, захваты и пр.

Зона нанесения: ближний бой (только по соседним клеткам)
Бонус-поинты к попаданию: Att bp
Бонус-поинты к отражению: Def bp
Класс брони: действует
Магическое сопротивление: не действует

CL-dmg = натуральный урон существ (слабая рука)

Натуральный урон существ, наносимый слабой рукой (доступен существам со способностью CL-dmg).
Зона нанесения: ближний бой (только по соседним клеткам)
Бонус-поинты к попаданию: Att bp –3
Бонус-поинты к отражению: Def bp
Класс брони: действует
Магическое сопротивление: не действует

*Информацию о существах и их способностях
можно найти в Реестре Существ [с. 152].*

ОСОБЫЙ УРОН

I-dmg = нематериальный урон

Нематериальный урон, наносимый касанием в ближнем бою (доступен существам со способностью I-dmg).
Зона нанесения: ближний бой (только по соседним клеткам)
Бонус-поинты к попаданию: Wiz bp
Бонус-поинты к отражению: Spi bp
Класс брони: не действует!
Магическое сопротивление: действует!

*Информацию о существах и их способностях
можно найти в Реестре Существ [с. 152].*

R-dmg = метательный камень

Урон метательным камнем (доступен существам со способностью Throwing stone).
Зона нанесения: дальний бой (в пределах показателя Range). R-dmg не может быть нанесен, если на соседней клетке боевого поля стоит вражеское существо.
Бонус-поинты к попаданию: Arc bp
Бонус-поинты к отражению: Def bp
Класс брони: действует
Магическое сопротивление: не действует

F-dmg = огненное заклинание

Урон от огненных заклинаний
Зона нанесения: любая дистанция в пределах показателя Range
Бонус-поинты к попаданию: Wiz bp
Бонус-поинты к отражению: либо половина Def bp, либо полные Spi bp (по выбору обороняющегося)
Класс брони: действует только половина AC!
Магическое сопротивление: не действует

*При делении Def bp или AC пополам все неполные
числа всегда округляются к меньшему!*

*Информацию о существах и их способностях
можно найти в Реестре Существ [с. 152].*

E-dmg = электрическое заклинание

Урон от электрических заклинаний.

Зона нанесения: любая дистанция в пределах показателя Range

Бонус-поинты к попаданию: Wiz bp

Бонус-поинты к отражению: Spi bp

Класс брони: не действует!

Магическое сопротивление: действует!

T-dmg = температурное заклинание

Урон от температурных заклинаний.

Зона нанесения: любая дистанция в пределах показателя Range

Бонус-поинты к попаданию: Wiz bp

Бонус-поинты к отражению: Spi bp

Класс брони: не действует!

Магическое сопротивление: действует!

FM-dmg = огненная смесь

Урон от огненных смесей.

Зона нанесения: персонаж может метать колбу с «Танцующим огнем» (FM7080) в любое существо на боевом поле на расстояние ***не далее 15 клеток***. Остальные смеси бросаются не в конкретное существо, а в область клеток и могут нанести урон тем, кто окажется в этой области. Максимальный радиус метания для таких смесей рассчитывается не по центру области поражения, а *по дальней клетке* области поражения (относительно бросающего) и также составляет 15 клеток.

Бонус-поинты к попаданию: отсутствуют

Бонус-поинты к отражению: отсутствуют

Класс брони: действует только половина AC!

Магическое сопротивление: не действует

При делении AC пополам все неполные числа всегда округляются к меньшему!

Информацию об огненных смесях можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей [с. 8].

G-dmg = дополнительный урон артефактовым оружием

Дополнительные повреждения от оружия с арт-свойством «призрачного урона». Дополнительный G-dmg наносится при каждой успешной атаке *после* расчета первичного нанесенного урона. Дополнительный G-dmg ***не требует проверки попадания***, а его значение определяется броском 2d6—2 + нижнее значение урона от свойства.

G-dmg не действует при нанесении A2-dmg (второго выстрела)! Т. е., если стреляющим оружием со свойством призрачного урона пользуется сап с умением Archery master 24, позволяющим совершать 2 выстрела за ход (A-dmg и A2-dmg), то призрачный урон будет работать только с первым выстрелом (A-dmg).

Класс брони: не действует!

Магическое сопротивление: действует!

Информацию об артефактовых свойствах оружия можно найти в Реестре Артефактовых Свойств [с. 32].

Реестр Характеристик и Параметров

СОДЕРЖАНИЕ РЕЕСТРА:

- ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 252
- ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ 252
  - ATTACK / АТАКА 252
  - STRENGTH / СИЛА 252
  - ARCHERY / СТРЕЛЬБА 252
  - DEXTERITY / ЛОВКОСТЬ 253
  - DEFENCE / ЗАЩИТА 253
  - VITALITY / ЖИВУЧЕСТЬ 253
  - WIZARDRY / ЧАРЫ 254
  - SPIRITUALITY / ДУХОВНОСТЬ 254
- РАСЫ 255
  - ADANS / АДАНЫ 255
  - QUENDI / КВЕНДИ 255
  - PERIANS / ПЕРИАНЫ 256
  - CASARS / КАСАРЫ 256
  - LYRCHES / ЛИРЧИ 257
  - URUKS / УРУКИ 257
  - OLOGS / ОЛОГИ 258
  - SILMS / СИЛЬМЫ 258
- КЛАСС 259
- ВОЗРАСТ И ДР 259
  - ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДНЯ РОЖДЕНИЯ 259
  - ОПРЕДЕЛЕНИЕ ВОЗРАСТА 259
  - ПРОПУСК ДНЯ РОЖДЕНИЯ 259
- ВТОРИЧНЫЕ ПАРАМЕТРЫ 259
  - HP / ХИТ-ПОИНТЫ 259
  - HP REG / РЕГЕНЕРАЦИЯ ХИТ-ПОИНТОВ 259
  - MN / МАНА 260
  - MN REG / РЕГЕНЕРАЦИЯ МАНЫ 260
  - DMG / УРОН 260
  - AC / КЛАСС БРОНИ 260
  - MRES / МАГИЧЕСКОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ 260
  - SPD / СКОРОСТЬ 260
  - RNG / РЕЙНДЖ 261
- БОНУС-ПОИНТЫ 261
  - ATT BP / АТАКУЮЩИЕ БОНУС-ПОИНТЫ 261
  - ARC BP / СТРЕЛКОВЫЕ БОНУС-ПОИНТЫ 262
  - DEF BP / ЗАЩИТНЫЕ БОНУС-ПОИНТЫ 262
  - WIZ BP / КОЛДОВСКИЕ БОНУС-ПОИНТЫ 262
  - SPI BP / ДУХОВНЫЕ БОНУС-ПОИНТЫ 263
- БОНУС-ПОИНТЫ К ПОБЕГУ/ПОГОНЕ 263

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

См. четвертую главу Книги Базовых Правил.

ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Attack / Атака

Показатель владения оружием ближнего боя. Развитие этого параметра увеличивает шанс попадания и урон оружием ближнего боя.

Влияет на:
- Att bp;
- B-dmg, BL-dmg, BT-dmg, D-dmg, DL-dmg, H-dmg, P-dmg, W-dmg.

Минимальное натуральное значение = 1
Максимальное натуральное значение = 120

Strength / Сила

Показатель физической силы. Развитие этого параметра увеличивает урон клинковым, ударным и рубящим оружием, урон щитом, рукопашный урон, позволяет носить в рюкзаке и в руках большее количество вещей, а также использовать более мощное оружие и более тяжелые доспехи.

Влияет на:
- B-dmg, BL-dmg, BT-dmg, D-dmg, DL-dmg, H-dmg, S-dmg, N-dmg;
- доступ к слотам рюкзака;
- ручную переноску вещей;
- соответствие req-показателям клинкового, ударного, рубящего и стреляющего (арбалеты) оружия;
- соответствие req-показателям амуниции.

Минимальное натуральное значение = 1
Максимальное натуральное значение зависит от расы сапа:
- Adan / Адан = 120
- Quendi / Квенди = 100
- Perian / Периан = 80
- Casar / Касар = 140
- Lyrch / Лирч = 100
- Uruk / Урук = 120
- Olog / Олог = 160
- Silm / Сильм = 80

Archery / Стрельба

Показатель владения стреляющим оружием. Развитие этого параметра увеличивает шанс попадания и урон стреляющим оружием, а также дальность полета стрел.

Влияет на:
- Arc bp;
- A-dmg, A2-dmg;
- Rng.

Минимальное натуральное значение = 1
Максимальное натуральное значение = 120

Dexterity / Ловкость

Показатель подвижности, связанный с боевой инициативой, скоростью и владением некоторыми видами оружия. Развитие этого параметра увеличивает урон древковым, деревянным и стреляющим оружием, рукопашный урон, увеличивает инициативу и дальность передвижения в Боевом Режиме (Spd), а также позволяет использовать более мощное оружие следующих категорий: клинковое одноручное облегченное, древковое, деревянное, стреляющее.

Влияет на:

- P-dmg, W-dmg, A-dmg, A2-dmg, N-dmg;
- Spd;
- порядок хода в Боевом Режиме;
- соответствие req-показателям клинкового одноручного облегченного, древкового, деревянного и стреляющего оружия.

Минимальное натуральное значение = 1

Максимальное натуральное значение зависит от расы сапа:

- Adan / Адан = 100
- Quendi / Квенди = 160
- Perian / Периан = 120
- Casar / Касар = 80
- Lyrch / Лирч = 140
- Uruk / Урук = 120
- Olog / Олог = 60
- Silm / Сильм = 140

Defence / Защита

Показатель мастерства уклонения от физических атак. Развитие этого параметра повышает шанс отражения физических атак (эффект усиливается при использовании щита), повышает класс брони и урон щитом.

Влияет на:

- Def bp;
- AC;
- S-dmg.

Минимальное натуральное значение = 1

Максимальное натуральное значение = 100

Vitality / Живучесть

Показатель жизненных сил. Развитие этого параметра увеличивает количество хит-поинтов.

Влияет на Hp.

Минимальное натуральное значение = 1

Максимальное натуральное значение зависит от расы сапа:

- Adan / Адан = 100
- Quendi / Квенди = 100
- Perian / Периан = 80
- Casar / Касар = 100
- Lyrch / Лирч = 100
- Uruk / Урук = 100
- Olog / Олог = 120
- Silm / Сильм = 100

Wizardry / Чары

Показатель владения магией*. Развитие этого параметра увеличивает шанс вызова заклинаний, позволяет изучать более могучие заклинания и усиливает эффект некоторых из них.

Влияет на:
- Wiz bp;
- соответствие req-показателям магических предметов;
- силу и эффект заклинаний.

Минимальное натуральное значение = 0

Максимальное натуральное значение зависит от расы сапа:
- Adan / Адан = 120
- Quendi / Квенди = 140
- Perian / Периан = 60
- Casar / Касар = 80
- Lyrch / Лирч = 80
- Uruk / Урук = 100
- Olog / Олог = ×
- Silm / Сильм = 160

Параметр Wizardry отсутствует у всех ологов как таковой, поэтому даже арт-свойства предметов не способны повлиять на его значение.

Spirituality / Духовность

Показатель магических сил**. Развитие этого параметра увеличивает шанс отражения негативных заклинаний, повышает количество энергии (маны), необходимой для вызова заклинаний, а также управления *волшебной метлой* и *ковром-самолетом*, усиливает эффект некоторых заклинаний.

Влияет на:
- Spi bp;
- Mn;
- силу и эффект заклинаний.

Минимальное натуральное значение = 0

Максимальное натуральное значение зависит от расы сапа:
- Adan / Адан = 120
- Quendi / Квенди = 140
- Perian / Периан = 60
- Casar / Касар = 80
- Lyrch / Лирч = 120
- Uruk / Урук = 100
- Olog / Олог = 40
- Silm / Сильм = 160

---

* В прото-версии недоступно изучение и применение магии. При этом параметр Wizardry не заблокирован, и его значение можно менять точно так же, как и значения остальных параметров.

** В прото-версии недоступно изучение и применение магии. При этом параметр Spirituality не заблокирован, и его значение можно менять точно так же, как и значения остальных параметров.

РАСЫ

Adans / Аданы

См. Книгу Базовых Правил, §1.4.1

Основные параметры	Стартовые значения	Макс. натур. значение
Attack / Атака	9—17	120
Strength / Сила	9—17	120
Archery / Стрельба	9—17	120
Dexterity / Ловкость	9—17	100
Defence / Защита	9—17	100
Vitality / Живучесть	4—12	100
Wizardry / Чары	4—12	120
Spirituality / Духовность	4—12	120
Максимальное *натуральное* значение скорости (Spd)		10
Стартовый возраст	(1d3+1)×10+(2d6—2) = от 20 до 50 лет	
Максимальный возраст	70 лет	
Недоступные умения	Night vision	

Quendi / Квенди

См. Книгу Базовых Правил, §1.4.2

Основные параметры	Стартовые значения	Макс. натур. значение
Attack / Атака	4—12	120
Strength / Сила	4—12	100
Archery / Стрельба	14—22	120
Dexterity / Ловкость	15—23	160
Defence / Защита	4—12	100
Vitality / Живучесть	4—12	100
Wizardry / Чары	6—14	140
Spirituality / Духовность	6—14	140
Максимальное *натуральное* значение скорости (Spd)		12
Стартовый возраст	(1d6+2)×10+(2d6—2) = от 30 до 90 лет	
Максимальный возраст	110 лет	
Недоступные умения	Warg rider	

Perians / Перианы

См. Книгу Базовых Правил, §1.4.3

Основные параметры	Стартовые значения	Макс. натур. значение
Attack / Атака	1—9	120
Strength / Сила	1—9	80
Archery / Стрельба	13—21	120
Dexterity / Ловкость	11—19	120
Defence / Защита	1—9	100
Vitality / Живучесть	2—10	80
Wizardry / Чары	1—9	60
Spirituality / Духовность	1—9	60
Максимальное *натуральное* значение скорости (Spd)		11
Стартовый возраст	(1d3+1)×10+(2d6—2) = от 20 до 50 лет	
Максимальный возраст	70 лет	
Недоступные умения	Warg rider, Elephant rider	

Casars / Касары

См. Книгу Базовых Правил, §1.4.4

Основные параметры	Стартовые значения	Макс. натур. значение
Attack / Атака	14—22	120
Strength / Сила	14—22	140
Archery / Стрельба	2—10	120
Dexterity / Ловкость	2—10	80
Defence / Защита	13—21	100
Vitality / Живучесть	8—16	100
Wizardry / Чары	2—10	80
Spirituality / Духовность	2—10	80
Максимальное *натуральное* значение скорости (Spd)		9
Стартовый возраст	(1d6+2)×10+(2d6—2) = от 30 до 90 лет	
Максимальный возраст	110 лет	
Недоступные умения	Warg rider, Elephant rider, Night vision	

Lyrches / Лирчи

См. Книгу Базовых Правил, §1.4.5

Основные параметры	Стартовые значения	Макс. натур. значение
Attack / Атака	3—11	120
Strength / Сила	3—11	100
Archery / Стрельба	11—19	120
Dexterity / Ловкость	12—20	140
Defence / Защита	19—27	100
Vitality / Живучесть	3—11	100
Wizardry / Чары	2—10	80
Spirituality / Духовность	4—12	120
Максимальное *натуральное* значение скорости (Spd)		12
Стартовый возраст	(1d3+1)×10+(2d6—2) = от 20 до 50 лет	
Максимальный возраст	70 лет	
Недоступные умения	Elephant rider	

Uruks / Уруки

См. Книгу Базовых Правил, §1.4.6

Основные параметры	Стартовые значения	Макс. натур. значение
Attack / Атака	14—22	120
Strength / Сила	6—14	120
Archery / Стрельба	10—18	120
Dexterity / Ловкость	11—19	120
Defence / Защита	6—14	100
Vitality / Живучесть	4—12	100
Wizardry / Чары	3—11	100
Spirituality / Духовность	3—11	100
Максимальное *натуральное* значение скорости (Spd)		11
Стартовый возраст	(1d3+1)×10+(2d6—2) = от 20 до 50 лет	
Максимальный возраст	70 лет	
Недоступные умения		

Ologs / Ологи

См. Книгу Базовых Правил, §1.4.7

Основные параметры	Стартовые значения	Макс. натур. значение
Attack / Атака	19—27	120
Strength / Сила	19—27	160
Archery / Стрельба	1—9	120
Dexterity / Ловкость	1—9	60
Defence / Защита	13—21	100
Vitality / Живучесть	12—20	120
Wizardry / Чары	×	×
Spirituality / Духовность	0—8	40
Максимальное *натуральное* значение скорости (Spd)		8
Стартовый возраст	(1d6+2)×10+(2d6—2) = от 30 до 90 лет	
Максимальный возраст	110 лет	
Недоступные умения	Horse rider, Warg rider, Flying rider, Night vision	

Параметр Wizardry отсутствует у всех ологов как таковой, поэтому даже арт-свойства предметов не способны повлиять на его значение.

Silms / Сильмы

См. Книгу Базовых Правил, §1.4.8

Основные параметры	Стартовые значения	Макс. натур. значение
Attack / Атака	2—10	120
Strength / Сила	2—10	80
Archery / Стрельба	7—15	120
Dexterity / Ловкость	12—20	140
Defence / Защита	2—10	100
Vitality / Живучесть	4—12	100
Wizardry / Чары	14—22	160
Spirituality / Духовность	14—22	160
Максимальное *натуральное* значение скорости (Spd)		12
Стартовый возраст	(1d6+2)×10+(2d6—2) = от 30 до 90 лет	
Максимальный возраст	110 лет	
Недоступные умения		

КЛАСС

См. Книгу Базовых Правил, §4.5.4

Класс	Первичные параметры (+2 при левел апе)	Вторичный параметр (+1 при левел апе)
Warrior / Воин	Attack / Атака Strength / Сила	Dexterity / Ловкость
Berserk / Берсерк	Attack / Атака Strength / Сила	Vitality / Живучесть
Athlete / Атлет	Attack / Атака Dexterity / Ловкость	Strength / Сила
Archer / Стрелок	Archery / Стрельба Dexterity / Ловкость	Attack / Атака
Knight / Рыцарь	Attack / Атака Defence / Защита	Strength / Сила
Defender / Защитник	Attack / Атака Defence / Защита	Dexterity / Ловкость

Если классовый параметр достиг натурального максимума, персонаж перестает получать классовые прибавления к этому параметру!

ВОЗРАСТ И ДР

См. Книгу Базовых Правил, §4.5.5

Определение дня рождения

См. Книгу Базовых Правил, §8.3.7

Определение возраста

См. Книгу Базовых Правил, §8.3.8

Пропуск дня рождения

В процессе игры участники иногда забывают про день рождения персонажа. Чтобы не пропускать этот момент, рекомендуется первого числа каждого месяца просматривать даты ДР всех персонажей партии и делать напоминание (например, на листочке с информацией об автоквестах), если у кого-то из них в этом месяце ожидается день рождения.

Если день рождения был пропущен (по невнимательности участников или из-за смерти персонажа), рост возраста и бонусы за ДР рассчитываются постфактум, как только участники вспоминают о пропущенном дне рождения.

ВТОРИЧНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Hp / Хит-поинты

См. Книгу Базовых Правил, §4.7.1

Hp reg / Регенерация хит-поинтов

См. Книгу Базовых Правил, §4.7.2

Регенерация хит-поинтов у сапов и животных	
Герой	5% от максимальных Hp (базовое значение)
Служитель	5% от максимальных Hp (базовое значение)
Наемник	10 Hp
Животное персонажа	10 Hp
NPC-сап	автоматическое восстановление Hp сразу после боя

Mn / Мана

См. Книгу Базовых Правил, §4.7.3

Mn reg / Регенерация маны

См. Книгу Базовых Правил, §4.7.4

Регенерация маны у сапов	
Герой	5% от максимальной Mn (базовое значение)
Служитель	5% от максимальной Mn (базовое значение)
NPC-сап	автоматическое восстановление Mn сразу после боя

Dmg / Урон

См. Книгу Базовых Правил, §4.7.5

AC / Класс брони

См. Книгу Базовых Правил, §4.7.6

Mres / Магическое сопротивление

См. Книгу Базовых Правил, §4.7.7

Spd / Скорость

Скорость (***Speed*** или сокращенно ***Spd***) — это показатель, определяющий максимальную дистанцию, которую существо может пройти по боевому полю за один ход.

Пример: при Spd = 6 существо может пройти не более шести клеток боевого поля за один свой ход; при Spd = 10 можно пройти не более десяти клеток за ход.

Показатель Speed никак не влияет на перемещение существ в Основном Режиме (по клеткам Карты Региона). Кроме дальности передвижения по боевому полю Spd влияет на наличие бонус-поинтов при совершении попытки побега/погони (см. раздел «Бонус-поинты к побегу/погоне»).

Значение Spd существа зависит от *итогового* значения параметра Dexterity/Ловкость. При этом показатель Speed у сапов имеет ***максимальное натуральное значение***, которое зависит от расы.

Итоговое значение Dexterity	Натуральное значение Speed	Макс. натуральное значение Spd для расы
Dexterity = 1	Speed = 3	
Dexterity = 2	Speed = 4	
Dexterity от 3 до 4	Speed = 5	
Dexterity от 5 до 9	Speed = 6	
Dexterity от 10 до 19	Speed = 7	
Dexterity от 20 до 29	**Speed = 8**	Ологи
Dexterity от 30 до 39	**Speed = 9**	Касары
Dexterity от 40 до 59	**Speed = 10**	Аданы
Dexterity от 60 до 79	**Speed = 11**	Перианы, уруки
Dexterity от 80	**Speed = 12**	Квенди, лирчи, сильмы

Зависимость скорости от параметра Dexterity

Итоговое значение скорости *не имеет ограничений* в росте, поэтому с помощью арт-свойств, «ночного зрения» (способности или умения Night vision) и эликсиров можно повысить Spd выше натурального максимума! Минимальное значение скорости = 3.

Информацию об артефактовых свойствах можно найти в Реестре Артефактовых Свойств [с. 32].

Информацию о способности Night vision можно найти в Реестре Существ [с. 152], а также в Реестре Умений [с. 214].

Информацию об эликсирах можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей [с. 8].

Rng / Рейндж

См. Книгу Базовых Правил, §4.7.9

БОНУС-ПОИНТЫ

См. Книгу Базовых Правил, §4.9

Att bp / Атакующие бонус-поинты

Увеличивают вероятность попадания при проведении атаки в ближнем бою.

Модификаторы за параметр:
Attack 20 = +1 Att bp
Attack 40 = +2 Att bp
Attack 60 = +3 Att bp
Attack 80 = +4 Att bp
Attack 100 = +5 Att bp
Attack 120 = +6 Att bp

Модификаторы за умения:
Blade master 12 = +1 Att bp (*только при использовании клинкового оружия!*)
Drub master 12 = +1 Att bp (*только при использовании ударного оружия!*)
Hacking weapon master 12 = +1 Att bp (*только при использовании рубящего оружия!*)

Polearm master 12 = +1 Att bp (*только при использовании древкового оружия!*)
Wood weapon master 12 = +1 Att bp (*только при использовании деревянного оружия!*)
Night vision 6 = +1 Att bp (*только при сражении в темноте!*)

Arc bp / Стрелковые бонус-поинты

Увеличивают вероятность попадания при проведении дистанционной атаки. Стрелковые бонус-поинты у сапов отмечаются только при использовании в экипировке стреляющего оружия!

Модификаторы за параметр:
Archery 20 = +1 Arc bp
Archery 40 = +2 Arc bp
Archery 60 = +3 Arc bp
Archery 80 = +4 Arc bp
Archery 100 = +5 Arc bp
Archery 120 = +6 Arc bp

Модификаторы за умения:
Archery master 12 = +1 Arc bp (*только при использовании стреляющего оружия!*)

Def bp / Защитные бонус-поинты

Увеличивают вероятность парирования атаки.

Модификаторы за параметр при отсутствии щита в экипировке:
Defence 20 = +1 Def bp
Defence 40 = +2 Def bp
Defence 60 = +3 Def bp
Defence 80 = +4 Def bp
Defence 100 (максимальное *натуральное* значение параметра) = +5 Def bp
Defence 120 (*итоговое* значение) = +6 Att bp

Модификаторы за параметр при использовании щита в экипировке:
Defence 15 = +1 Def bp
Defence 30 = +2 Def bp
Defence 45 = +3 Def bp
Defence 60 = +4 Def bp
Defence 75 = +5 Def bp
Defence 90 = +6 Def bp

Модификаторы за умения:
Shield master 24 = +1 Def bp (*только при использовании щита!*)
Wood weapon master 24 = +1 Def bp (*только при использовании деревянного оружия!*)
Night vision 18 = +1 Def bp (*только при сражении в темноте!*)

Wiz bp / Колдовские бонус-поинты

Увеличивают вероятность вызова заклинания.

Модификаторы за параметр:
Wizardry 20 = +1 Wiz bp
Wizardry 40 = +2 Wiz bp
Wizardry 60 = +3 Wiz bp
Wizardry 80 = +4 Wiz bp
Wizardry 100 = +5 Wiz bp
Wizardry 120 = +6 Wiz bp

Модификаторы за умения:
Умения, влияющие на Wiz bp, недоступны в прото-версии.

Spi bp / Духовные бонус-поинты

Увеличивают вероятность парирования заклинания.

Модификаторы за параметр:
Spirituality 20 = +1 Spi bp
Spirituality 40 = +2 Spi bp
Spirituality 60 = +3 Spi bp
Spirituality 80 = +4 Spi bp
Spirituality 100 = +5 Spi bp
Spirituality 120 = +6 Spi bp

Модификаторы за умения:
Умения, влияющие на Spi bp, недоступны в прото-версии.

БОНУС-ПОИНТЫ К ПОБЕГУ/ПОГОНЕ

Помимо пятерки основных бонус-поинтов существуют бонус-поинты, которые используются при проверках успешности побега/погони:

- ***бонус-поинты к побегу = Escape bp;***
- ***бонус-поинты к погоне = Pursuit bp.***

Значения этих бонус-поинтов рассчитываются в каждом отдельном случае непосредственно перед прохождением проверки побега/погони и складываются из суммы трех модификаторов:

модификатора за разницу в скорости +
модификатора за умение +
модификатора за арт-свойство

Итоговое значение бонус-поинтов одного вида ***не может быть больше 6!***

Существует две разновидности побега:

- ***побег до боя*** (совершается в Основном Режиме) — в этой ситуации сражение еще не началось, *все* существа одного отряда убегают от *всех* существ другого отряда, поэтому убегающая сторона совершает общий бросок и имеет *общие модификаторы* Escape bp, и преследующая сторона совершает общий бросок и имеет *общие модификаторы* Pursuit bp;
- ***побег с поля боя*** (совершается в Боевом Режиме) — в этой ситуации сражение уже началось, и во время своего хода какое-то *одно* существо (либо всадник+животное) пытается убежать от *всего* вражеского отряда, поэтому убегающий совершает индивидуальный бросок и имеет *только собственные модификаторы* Escape bp (модификаторы союзников на него не распространяются), а преследующая сторона совершает общий бросок и имеет *общие модификаторы* Pursuit bp.

Рассмотрим подробнее типы модификаторов.

Модификатор за разницу в скорости. Для расчета этого модификатора необходимо сравнить показатели Spd.

При побеге до боя сравниваются скорости самых медленных существ из каждого отряда.

При побеге с поля боя сравнивается скорость убегающего существа со скоростью самого медленного существа преследующей стороны.

За каждые ***3 единицы разницы*** в свою пользу сторона получает *либо* 1 бонус-поинт к побегу (если это убегающая сторона), *либо* 1 бонус-поинт к погоне (если это преследующая сторона).

При сравнении скоростей необходимо учитывать следующие особые случаи:

- если в сравнении участвует сап, передвигающийся верхом на животном, то в расчет берется скорость его верхового животного;
- если в сравнении участвует сап, спешившийся с верхового животного (для проведения боя пешим), то в расчет берется скорость сапа, а не животного;
- если персонаж путешествует в рейсовом караване и совершает попытку побега до боя, то в расчет берется скорость экипажа = 14;
- если персонаж передвигается на велосипеде, волшебной метле или ковре-самолете, то в расчет берется его же скорость (т. к. у предметов нет Spd).

Модификатор за умение. Имеется только у сапов со следующими скиллами:

- Surviving 6 = +1 Escape bp;
- Surviving 18 = +2 Escape bp;
- Pathfinder 6 = +1 Pursuit bp;
- Pathfinder 18 = +2 Pursuit bp.

При броске побега до боя модификатор за Surviving распространяется на весь отряд. ***При броске побега с поля боя*** убегающее существо может рассчитывать только на собственные модификаторы.

При любом броске погони модификатор за Pathfinder распространяется на весь преследующий отряд.

Если в одном отряде есть несколько сапов с модификатором за умение, эти ***модификаторы не складываются между собой***! В таком случае используется модификатор сапа с наиболее развитым умением.

Пример: в преследующем отряде есть два сапа. Один обладает умением Pathfinder 6, а другой обладает умением Pathfinder 18. При броске погони будет работать модификатор второго сапа, и отряд получит за этот модификатор +2 Pursuit bp.

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений [с. 214].

Модификатор за артефактовое свойство. Может быть только у персонажа, использующего в экипировке защиту ног с одним из следующих арт-свойств:

- of hares / зайцев = +1 Escape bp;
- of wolves / волков = +1 Pursuit bp.

При броске побега до боя модификатор за арт-свойство «зайцев» распространяется на весь отряд. ***При броске побега с поля боя*** убегающее существо может рассчитывать только на собственные модификаторы.

При любом броске погони модификатор за арт-свойство «волков» распространяется на весь преследующий отряд.

Если в одном отряде есть несколько сапов с модификатором за арт-свойство, эти ***модификаторы не складываются между собой***! В таком случае все равно дается только один бонус-поинт.

Информацию об артефактовых свойствах амуниции можно найти в Реестре Артефактовых Свойств [с. 32].

Пример расчета модификаторов: герой с показателем Spd = 7 передвигается верхом на муле, у которого Spd = 10. В какой-то момент на героя нападает стая варгов, и герой заявляет о попытке убежать до боя. Поскольку он путешествует верхом на муле, при проверке успешности побега берется в расчет скорость мула. Скорость самого медленного варга (среди присутствующих в стае) = 12. Разница в скоростях составляет только 2 единицы, поэтому варги не получают бонус-поинт к погоне. Герой же обладает умением Surviving 6, а также носит защиту ног со свойством «зайцев» (of hares). В совокупности это дает ему +2 Escape bp. Совершается проверка побега/погони, которую герой, несмотря на наличие бонус-поинтов, проигрывает. Игра переходит в Боевой Режим.

Поскольку герой не умеет сражаться верхом, он слезает с мула и выставляется на боевое поле в качестве пешего (мул при этом не принимает участие в бою и убегает автоматически). Когда наступает ход персонажа, он решает сбежать с боевого поля. Персонаж по-прежнему имеет +2 Escape bp (за умение и арт-свойство). Но поскольку сейчас он является пешим, и его Spd = 7, варги получают +1 Pursuit bp за разницу в скорости, которая теперь составляет 5 единиц.

Штраф-поинт за вещи в руках. При переходе в Боевой Режим персонаж выбрасывает вещи, переносимые в руках, и достает оружие (либо бьется голыми руками). В случае победы выброшенные вещи подбираются автоматически. В случае побега *с поля боя* персонаж может подобрать выброшенные вещи, но за это он получит 1 штраф-поинт к побегу (независимо от того, одна или две вещи будет подобрано).

При побеге *до боя* штраф-поинт за переносимые в руках вещи не дается!

VTNL
via the new legends

VTNL (произносится «Витиэнэль») – это уникальная настольно-компьютерная ролевая система и игра о приключениях в фэнтезийном мире. VTNL полностью построена на собственной механике, которая тщательно продумывалась и выверялась более 14 лет!

Чтобы начать ориентироваться в системе VTNL, сперва следует прочитать Книгу Базовых Правил. Реестр – это вторая книга по VTNL. Она представляет собой базу данных игры и включает в себя различные Реестры, в которых даны описания и характеристики предметов, существ, умений, местностей и т.д.

На официальном сайте игры (www.vtnl.ru) можно найти вспомогательные текстовые, аудио и видео материалы. Они помогут быстрее понять основные принципы VTNL и приступить к самому игровому процессу.

www.vtnl.ru